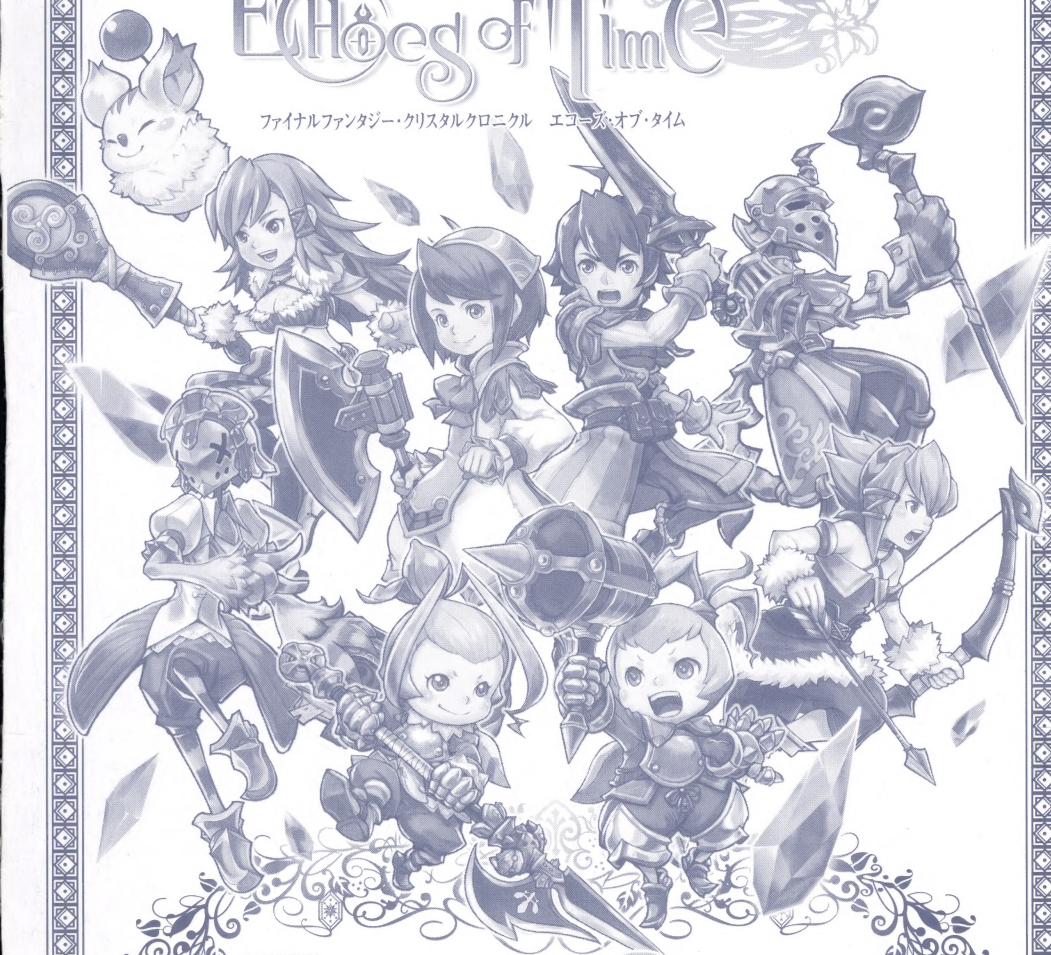
NINTENDO DS Wii
スクウェア・エニックス公式攻略本
FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
Echoes of Time
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル　エコーズ・オブ・タイム
Echoes Guide
エコーズ・ガイド
V JUMP BOOKS
ニンテンドーDS・Wii両対応版

仲間と力を合わせて試練を突破！
クリスタルと世界の謎を解きあかそう!!

NINTENDO DS Wii
スクウェア・エニックス公式攻略本
FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
Echoes of Time
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル　エコーズ・オブ・タイム
Echoes Guide
エコーズ・ガイド
V JUMP BOOKS
ニンテンドーDS・Wii両対応版

スクウェア・エニックス公式攻略本

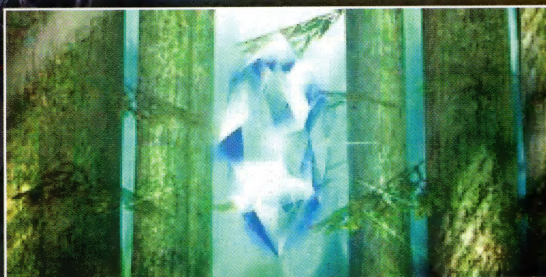
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル　エコーズ・オブ・タイム

エコーズ・ガイド

Echoes Guide

V JUMP BOOKS　ニンテンドーDS・Wii両対応版

Prologue プロローグ
これは"クリスタル"が失われた
時代の物語──
ラーケイクス
街の図書館で考古学を研究している学者。その知識の広さは街中に知られており、彼の弟子になりたい者は後を絶たないという。

もう、ひどい顔してるわよ
ほら、しゃんとして
今日はあなたの成人の儀でしょ

この村に暮らすものは
16才をもって成人と認め
それを森に示さねばならぬしきたりじゃ

儀式が無事おわれば
キアランも晴れて
大人の仲間入りだ

この森の奥で
シェルロッタさまが待ってるクポ
準備ができたら突入クポ

シェルロッタ

主人公の村で暮らす住人の1人。村の奥にある森を熟知しており、村人からの信頼もあつい。主人公のことを常に気にかけている。

そして現在、1人の若者が成人を迎えようとしていた……

POLLUX ENGINE
CROSS PLATFORM SYSTEM

同じゲームをWiiとニンテンドーDSで同時にプレイできるようにした新システム、それが「ポラックスエンジン」だ! 画面表示やコントローラの違いはあるが、異なる機種で同じ物語を楽しむことができるぞ!!

Wii版

←Wii版は画面が左右に2分割。操作はWiiリモコンで!

ニンテンドーDS版

←上下2画面でWii版と同じ世界、物語を共有できる!

ニンテンドーDS・Wii両対応版 スクウェア・エニックス公式攻略本

エコーズ・ガイド
Echoes Guide

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム

CONTENTS
コンテンツ

【企画・構成】株式会社キャラメル・ママ
【デザイン・DTP】株式会社ビーワークス（濱村憲司、森裕之、西依和美）
【マップ作成】アルトデザイン
【協力・監修】株式会社スクウェア・エニックス

※この攻略本データ・記事は、開発中のゲームを元に作成されています。実際の製品とは、異なる場合もあります。
※本書内で使用されているゲーム画面写真は主にニンテンドーDS版のものです。ゲーム内容、表示される画面の構成はWii版も同じです。

システム&
アクション解説
第1章
物語に登場する各種族の解説をはじめ、ゲームシステムや冒険の進めかたなど、冒険を始める前に知っておくべき知識を解説するぞ。

種族紹介

本作にはさまざまな種族が登場する。性別や装備で自分好みのキャラクターをつくり、冒険を楽しんじゃおう！

クラヴァット族

剣での攻撃が得意でバランスの取れた種族

剣による攻撃が得意な種族。レベルが上がれば剣コンボやチャージガードなどのアビリティを覚え、最前線で活躍できるぞ。ユーク族ほどではないが魔法も得意だ。

⬅すばやい連続攻撃が最大の魅力。先陣をきってガンガン攻めよう！

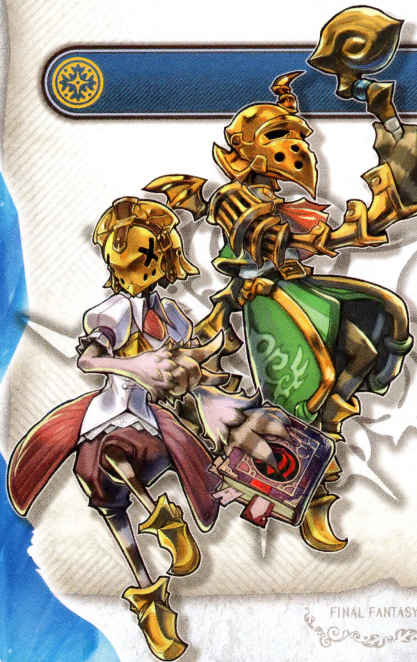
➡攻撃は剣にまかせて、HPや状態異常の回復に魔法を使うといいぞ！

ユーク族

高い魔力を活かした攻撃&回復魔法が得意

全種族の中でもっとも魔法に長けている種族だ。早いレベルからマジックパイルやリングホールドを覚えるので、攻守にわたり魔法でパーティーを援護できるぞ！

⬅リングホールドを取得すれば、ひとりでも強力な魔法が出せる！

➡攻撃魔法だけではなく、回復魔法も得意。ピンチの仲間を助けよう！

セルキー族

ラケットや弓を使い2段ジャンプもこなす

セルキー族はジャンプが得意な種族だ。2段ジャンプで高い障害物も楽に跳びこえられる。また、ラケットや弓の扱いも上手で、どんな距離でも戦えるのが強みだ！

⬅ラケットコンボはすばやい攻撃で敵をスタンさせることもある。

➡セルキー族の最大の長所といえば、やはりこの2段ジャンプだ！

リルティ族

物理攻撃力が高く槍を自在にあやつる

物理攻撃力の高さを活かして、ひたすら槍やハンマーで攻撃するのがリルティ族のスタイル。あえて魔法を使わず、いざというときのためにMPを温存しておこう。

⬅物理攻撃が強く、HPも高いので前衛むき。反面、魔法は苦手。

➡魔法は、誰が使ってもかわらないしかけの解除などに使おう！

しかけや敵にあわせてキャラクターを使いわけよう

どこでも簡単に操作キャラを変更できる！

キャラクターパネルをタッチすれば、簡単に操作キャラを変更できる。障害物やバトルの状況にあわせてキャラクターを上手に使いわけるのがポイントだ！

⬆操作キャラをすばやく変更して、しかけを解除しよう！

⬅操作キャラはねらわれやすい。ピンチになったら交替だ。

ゲームの舞台

物語は3つのマップを行き来しながら進む。街や村で情報を集めて、ワールドマップから目的地をめざそう！

3つのマップを移動しながら冒険は進む

街は冒険の拠点となる重要なマップなのだ！

街や村の住人と会話すると、新たにバトルマップが出現する。ゲームを進めるには、まず街と村で情報を集めなければならない。また、街には冒険に必要なさまざまな施設もあるので要チェック!!

街／村

バトルが発生しない街や村はフィールドマップと呼ばれる。イベントやクエストの発生条件となる重要な会話や装備品の購入、仲間を集めたりできるのだ！

↑主人公が育った村。おもにストーリーの進行にかかせないイベントが発生するマップだ。

↑多くの人が生活する街では、新しい武器や防具を買ったり、ともに旅する仲間を探せるぞ！

ワールドマップ

ワールドマップは、フィールドマップとバトルマップをむすぶ移動専用のエリア。物語が進むと、行ける場所もドンドン増えていく。

←目的地のシンボルにキャラクターを重ねてボタンを押せば中に入れる。

バトルマップ

敵とのバトルが発生するエリアがバトルマップ。パーティー全員が戦闘不能になると、ゲームオーバーとなりセーブ地点から再開に。

←さまざまなモンスターやしかけがプレイヤーを待ちうけているぞ！

街／村

旅の情報を集め装備を整えよう

会話で必要な情報を集めたり、装備品の売買ができる場所だ。街でしっかり準備を整えてから、各バトルマップに移動するように心がけよう！

⬅村は、ストーリーに大きく関係するイベントが発生する場所だ。

➡街にはさまざまな施設がある。バトルマップへも移動しやすい冒険の拠点だ！

ワールドマップ

物語が進むにつれ行ける場所も増えるぞ

ワールドマップ上のバトルマップは物語が進むにつれ増えていく。ストーリーの進行状況によって、マップ名や出現する場所が変化していくぞ！

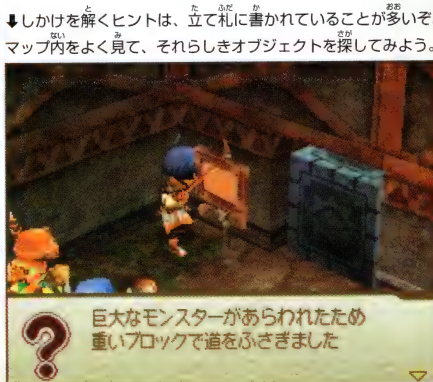
⬅バトルマップは、街や村で場所を教えてもらうと、ワールドマップ上に出現！

➡クリアしたバトルマップに再挑戦することも可能。レベルやお金稼ぎに最適。

バトルマップ

さまざまなしかけやモンスターが出現！

バトルマップは、出現するモンスターと戦いながら進むマップ。しかけを解くヒントは、バトルマップ内の看板に書いてあるので、さまざまなアクションを駆使しながら最深部をめざそう！

⬆バトルマップ内の敵は、突然プレイヤーに襲いかかってくる。HPに気を配りつつ、いつでも戦える態勢を整えておこう！

⬇しかけを解くヒントは、立て札に書かれていることが多いぞ。マップ内をよく見て、それらしきオブジェクトを探してみよう。

キャラクターの操作とセーブストーン

街や村などのフィールドマップや、モンスターが出現するバトルマップでの基本的な操作を解説していくぞ!

まずは各マップで行う基本的な操作を覚えよう!

プレイヤーができる操作はたくさんある。フィールドを移動するとき、モンスターと戦うとき、しかけやアイテムを使うときなど、アクションもさまざまだ。まずはゲーム中の基本的な操作から覚えていこう!

➡ジャンプはどのマップでも使えるアクション。街の中にも思わぬ抜け道があったりするのだ!

⬅バトルマップでは、敵を倒しながら、すばやくアイテムを拾うべし。

➡タルや宝箱を壊したり開けたりすると、回復アイテムが手に入る。

プレイ時の基本操作

	DS	Wii(ビギナー)	Wii(エキスパート)
移動	十字ボタン	◎	◎
話す/調べる/攻撃	A	A	A
ジャンプ/ぶら下がる/つかんだものを離す	B	B	B
水中にもぐる/魔法	X	C(長押し)	十字ボタン(下)を長押し
拾う/持つ/置く	Y	Z	Z
集合	L	C	C
ターゲットリングの固定	L	A	C
操作キャラの変更(シングルプレイ時)	R+(上/下)※	十字ボタン(上/下)※	十字ボタン(左)を押しながら◎(上/下)※
チャット選択(マルチプレイ時)	R+(上/下)※	十字ボタン(上/下)※	十字ボタン(左)を押しながら◎(上/下)※
魔法変更	R+(左/右)※	十字ボタン(左/右)※	十字ボタン(右)を押しながら◎(上/下)※
メニューの表示	スタート※	1※	1※
全体マップの表示	セレクト※	2※	2※

●表内の◎はヌンチャクのコントロールスティックを表す。 ●※のついた操作はメニューのタッチ(ポイント)でも可能。

セーブストーンについて

冒険の記録はセーブストーンでこまめにとっておこう！

ゲームの進行状況は、セーブストーンで記録できるぞ。セーブストーンは街や村のほかに、各バトルマップの中にもあるので、もしもの場合に備えて、こまめにセーブするクセをつけておこう！

⬅街のセーブストーンは、入口のすぐ右側。バトルマップに向かう前は忘れずに。

⬅バトルマップ内のセーブストーンは、ボス戦の直前のエリアにあることが多い。

マルチプレイへの切りかえ

通信プレイで友だちと一緒に遊べるぞ！

マルチプレイへの切りかえもセーブストーンで行う。友だちとDSどうしで遊んだり、Wi-Fiコネクションを使って、遠くの友だちとも『Echoes of Time』がプレイできる。

⬅通常のDSワイヤレス通信と、ニンテンドーWi-Fiコネクションを使った通信プレイの2種類が選べる。

プレイ開始時のキャラクターのみ参加可能

友だちとマルチプレイを開始すると、シングルプレイで自分が操作していたキャラクターのみの参加となる。ただし、マルチプレイ開始後に、職安亭で操作キャラの変更は可能。

⬅マルチプレイで操作できるキャラは、プレイヤー1人につき、1キャラだ。

マルチプレイのセーブと終わりかた

マルチプレイを終了するときもセーブストーンを使う。通常のセーブもそれぞれのプレイヤーが行えるので、マルチプレイ中でも必要ならセーブをしておくといいだろう。

⬅シングルプレイに戻るときは、あらかじめ友だちに言っておくのがマナーだ。

ゲーム画面の見かた

ゲームをはじめる前に、まずは画面の見かたを覚えよう。
キャラクターのステータスやマップなどを確認できるぞ！

フィールド画面の見かた

マップ移動中に表示される画面の項目やアイコンの説明は以下のとおり。基本的にシンプルで見やすい画面なので、それほど悩むことはないだろうが、ここで確認しておけば、さらに安心だぞ！

1 インフォログ

宝箱やバトル中に獲得したアイテム、さらにキャラクターのレベルアップ時などがこのスペースに表示される。なお、キャラクターがアビリティを習得したときは、画面中央に大きく表示されるぞ。

2 操作キャラのHPとMP

プレイヤーが操作しているキャラのHPとMPを表示したゲージ。他のキャラのゲージよりも大きめで、見やすく設定されている。

⬆操作キャラを変更した場合は、変更したキャラのゲージが拡大。

3 仲間キャラのHPとMP

プレイヤーが操作しているキャラクター以外の仲間の状態を表示したゲージ。プレイヤーが敵と戦いやすいように、仲間のゲージは小さめに設定されているぞ。

4 メインメニュー

タッチするとメインメニューが開く。メニュー説明はP015を参照。

5 全体マップ

タッチすると、バトルマップの全体マップが見られる。自分のいる場所やゾーンの位置関係もわかる。

6 キャラクターパネル

操作するキャラクターを変えたいときに使うパネル。操作したいキャラの顔アイコンをタッチ、またはR+十字ボタン上下（十字ボタン+上下）で変更できるぞ。

7 ミニマップ

現在いるエリアの地図。4人の味方キャラは、青・赤・緑・黄で表示され、敵は灰色で表示される。また、水色が進行可能、ピンクが進行不可能な出入口だ。

8 マジックパネル

魔法を使うときは、まずこのパネルから魔法の属性を選ぼう。すばやく属性を変えたいときは、R+十字ボタンの左右（十字ボタンの左右）を使おう。

メニュー画面の見かた

マップを移動中にスタートボタンを押すとメニュー画面に切りかわる。キャラクターの能力やアビリティ、装備品をふくめたもちもの、これまでの冒険記録などを見ることができる。

←スタートボタンを押すと、メニュー画面に移動。

←ステータスを選ぶと、個別のキャラ画面へ。

ステータス

ステータス画面では、キャラクターの能力や装備、習得したアビリティやAI設定を確認できるぞ。

装備

キャラクターの装備している武器や防具、アクセサリーの種類やレベルを表示。

装備効果

キャラクターの装備品が持っている特殊な効果を一覧で表示する画面だ。

アビリティ

キャラクターの習得しているアビリティが習得順に上から一覧で表示される。

AI設定

CPUが操作する味方キャラクターの行動を、5種類の中から設定できる。

キャラクターステータス

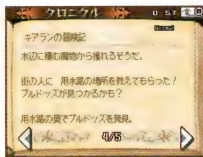
項目	説明
LV	経験値が一定になると上昇し、各能力がアップする。
HP	キャラクターの体力。敵の攻撃をうけると減少する数値。
MP	魔法を使うと消費する数値。強力な魔法ほど消費が激しい。
ATK	数値が高いほど物理攻撃や魔法で敵に与えるダメージが大きくなる。
DEF	数値が高いほど物理攻撃や魔法に対する防御力が大きくなる。

もちもの

プレイヤーが所持している、すべてのアイテムを見ることができる。武器や防具、アクセサリーやジュエル、レシピや素材、所持金などを、種類ごとにまとめて見ることができる。

←ただし、クロークに入れている武器や防具は見ることができない。あくまでも所持品のみ。

クロニクル

これまでの冒険の記録を日記としてまとめたもの。物語のつながりや、次に進む場所の重要な情報がのっているので、うっかりイベントを見逃してもクロニクルで確認できる。

←ゲームスタート時に作成した主人公が、過去のできごとをふり返る冒険記録だ。

スクラッチ

バトルマップで手に入れたスクラッチカードの一覧表だ。未使用のスクラッチカードだけではなく、すでに使用ずみのカードも、あたりハズレ関係なく一覧の中に残る。

←スクラッチカードは、街のスクラッチ屋でのみ削れる。あたりカードはいつでも使えるぞ。

街の施設の使いかた

街にある便利な施設を一挙公開。旅のしたくを整えたり、ミニゲームで景品をもらえる8つの施設を紹介するぞ！

物語を進めるとクエストやショップのアイテムが増えるぞ

街の中には、クエスト屋やアイテムショップなど、冒険には欠かせない施設がたくさんある。いずれも物語が進むにつれ、少しずつ種類が増えていくぞ！

←店に置かれるアイテムも徐々に増えるぞ。

←クエストはバトルマップ内の看板を読むなどすると増加。

街のマップ

図書館
1
2
3
3
4
5
6
7
8
出入口

① 大黒フレンド

剣や弓などの武器や、頭や胴を守る防具などを置いているお店だ。物語の進行にあわせて新しい商品が増えるので、こまめにチェックしよう。

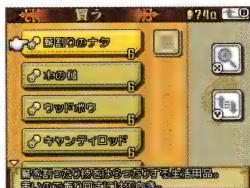
⬆現在の能力と、アイテム購入後の能力をよく確認してから買おう！

⑤ 冒険者ギルド「職安亭」

「職安亭」は一緒に旅をする仲間を募集する場所だ。街に到着したら、一番最初に向かおう。まずはキャラをつくり、ギルド登録させるべし！

⬆キャラクターを作成すれば、いつでもパーティーに参加させられるぞ。

② カスタマイザーセンター

持っている武器に特殊効果をつけたり、モンスターから手に入れた素材でアイテムをオーダーメイドできるお店。物語が進むとレシピも増加。

⬆オーダーメイドに必要なレシピも、このお店でちゃんと売っているぞ！

⑥ スクラッチ交換所

手に入れたスクラッチカードを使って、ミニゲームができる。ここで「あたり」を出したスクラッチカードは、フィールドなどで使用できる。

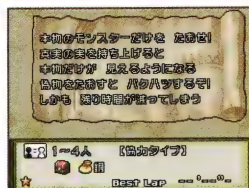
⬆スクラッチカードの種類もいろいろ。ミニゲームの内容も複数あるぞ。

③ お立ち台

アイテムショップやカスタマイザーセンターの近くにあるお立ち台にのると、キャラが大きく表示される。新しい防具を買ったら乗ってみよう。

⬆防具の性能は大事だが、見た目も重要。カッコよさを追求するのもアリ。

⑦ クエスト屋

冒険中に会話や看板などでクエストの依頼を受けることがあるが、それらのクエストは、このクエスト屋で正式に依頼を受けねばならない。

⬆クエストは１～４人で参加でき、協力タイプと対戦タイプがあるぞ。

④ クローク

使わないアイテムを保管してくれる倉庫だ。預けるのも取りだすのも、お金はかからない。不要になった装備も、新キャラ育成には役立つかも!?

⬆武器は300個、防具：頭・胴・アクセサリーは各150個まで保管可能。

⑧ ヘアーアレンジ

ゲームの中盤から髪色を変更できる街人が登場する。どんな髪色になるかは完全に運まかせ。一度変更すると、しばらく変更できないぞ！

⬆ハイセンスなオシャレも、顔が隠れているユーク族には意味がない。

移動時のアクション

段差や障害物が多いバトルマップを進むために、知っておきたい基本的なアクションをまとめて紹介するぞ！

※このページの説明文中、（　）内の操作はWii版（ビギナータイプ）のものです。

さまざまなアクションで障害物を乗りこえよう！

街の中やワールドマップとは違い、バトルマップは複雑な地形やしかけがプレイヤーの進路をふさいでいる。バトルマップ攻略のカギは、移動アクションをどれだけ理解しているかで決まるぞ！

⬅まずはねらった場所に正確にジャンプできるようになろう。基本中の基本だ！

⬅ブロックも工夫しだいで足場にかわる。いろいろな使いかたを試そう。

ジャンプ　段差や高所への移動　［DS=Bボタン　Wii=Bボタン］

ボタンを押す長さによって、ジャンプの高さもかわってくる。小さくジャンプすれば、そのぶん次の行動が速くなる。反対に高く跳べば着地のタイミングを計りやすいが、次の行動へ移るのが遅くなってしまうのだ。

⬆短くボタンを押したジャンプは、タルにぎりぎり乗れるぐらい。

⬅セルキー族の2段ジャンプも、タイミングで高さを調整できる。

持ち上げ　対象を持ち上げる　［DS=Yボタン　Wii=Zボタン］

対象を持ち上げたり、投げたりするアクションは、バトルマップで頻繁に使う。単にものを持ち上げるだけでなく、立っている味方の頭の上にタルや木箱を投げて乗せたり、仲間を持ち上げて運んだりもできるのだ。

⬆対象に近づいてY（Z）を押すと、そのオブジェクトを持ち上げるぞ。

⬅持ち上げたタルを置く場合は、止まった状態でもう一度Y（Z）。

水にもぐる 水の中に深くもぐる ［DS=Xボタン／Wii=Cボタン］

水面に浮いた状態でX（C）を押しつづけると、水中に潜ることができるぞ。水の中に沈んでいるアイテムをとるときは、水中に潜ってアイテムのアイコンに重なるだけで自動的に拾ってくれるぞ！

↑なにもアクションをとらないと、体は水面に浮きあがる。

←ボタンを押しつづけると、足元に向かって潜りはじめるぞ。

押し引き 大きな物を移動する ［DS=十字ボタン／Wii=コントロールスティック］

重たくて持ち上がらない物でも、押したり引いたりして、少しずつ横に動かすことならできる。ずらす方向を変えたいときは、一度Y（Z）で対象から手を離し、別の角度からもう一度押してみよう。

↑押すときは、移動させたい方向に体をあずければいい。

←壁にうまったスライドブロックは手前に引っぱって動かそう。

仲間を集める 自分の近くに仲間を集める ［DS=Lボタン／Wii=Cボタン］

おもにバラバラになったパーティーを集めるときに使うアクションだが、集中攻撃を受けている仲間を逃がしたり、逆に特定の敵を集中的に攻めたいときにも重宝する。使いこなせれば、とても便利だ！

↑まとめて味方のHPを回復するときにも使っていこう。

←2段ジャンプと集合を使えば移動時間がかなり短縮するぞ。

上級テクニック（移動編） 知っておくと便利な応用テクニック集

オブジェクトを頭に乗せる

オブジェクトを壁のギリギリまで運んで投げると頭の上に乗る。この状態ならば、オブジェクトを2段ジャンプで運ぶこともできる。

←オブジェクトを壁ぎわまで運んでから、壁に投げると頭の上にオブジェクトが乗るぞ。

仲間を持ち上げて投げる

タルなどを持った仲間を持ち上げて投げることもできる。ただしシングルプレイ時は、操作キャラを変更すると持っているものを手放すぞ。

←持ち上げた仲間にキャラチェンジして、そこからさらに2段ジャンプで跳ぶ方法もある。

しかけの操作

バトルマップにはいろいろなしかけが設置されている。
しかけのしくみを理解してステージ攻略に活かそう!

複数のしかけを解きながら先へ進むのだ!

しかけの種類は単体で作動するものや、複数の装置が連動しているものなど、いくつかのタイプに分類できる。ここでは、バトルマップに出現するしかけの特徴や解除の方法などを解説するぞ。

➡巨大な制御棒を壁に押しこむと、しかけが解除され先に進めるようになる。

➡しかけを解除するためのスイッチが、離れた場所や別の部屋にあることも。

装置系 条件を満たすとしかけが解除される装置

スイッチ

スイッチのしかけは、序盤からよく出てくる。ただ上に乗ればいいだけのタイプや、パーティー全員で上に乗らないと作動しないタイプもある。

⬆大きなスイッチはパーティーが全員そろって上に乗ると作動する。

➡重たいブロックをスイッチに乗せると作動するものも。

レバー

レバー系のスイッチは武器で攻撃するたびにしかけのオンとオフが切りかわるタイプと、一定まで攻撃しつづけると作動するタイプがあるぞ。

⬆レバーがスイッチがわりになっているシンプルなしかけだ。

➡このタイプのレバースイッチは、レバーを端まで攻撃すると作動。

魔法系 魔法を当てるとしかけを解くカギに変わる

魔法スイッチ

特定の魔法を当てると作動するタイプのスイッチだ。スイッチの色で使う魔法を判断しよう!

←黄色ならサンダー、赤ならファイア、青ならブリザドの魔法を当てると装置が作動する。

エレキテトラ

エレキテトラはサンダーの魔法を当てると電気を蓄えて発光する。いわば充電式の乾電池だ。

←電気を蓄えたエレキテトラを近くのソケットにはめれば、装置の電力が回復するぞ!

ポット

ポットもファイアで燃やしたり、ブリザドで凍らせれば、しかけを解くアイテムに早がわり。

←ブリザドで凍らせたポットを水の中に投げいれれば、一瞬で氷の地面を作ることができる。

油タル

油タルにファイアの魔法をかけて放置すると、やがて爆発し、近くの障害物を破壊する。

←巨大な岩壁を破壊するときなどに使用。油タルを障害物の近くに運んでからファイア。

カギ系 キーアイテムをはめるとしかけが解除

石版

板状の石版を台座にはめると解除されるシンプルなしかけ。地面に落ちている石版を拾い、台座にむかって落とすと装置が作動するぞ。

↑このタイプのしかけは、重要なエリアにつながる入口に多い。

本

地面の本を拾い、書見台に投げおとせばOK。本の種類によっては、書見台に乗せるとプレイヤーに向かって魔法を発動するタイプも。

↑図書館のいたるところに設置されているタイプのしかけだ。

カギ

ボス戦やイベントシーンが発生するエリアは特殊なカギで封鎖されている。バトルマップを歩きまわりカギを探そう。

↑このカギを手に入れるには、バトルマップ内に設置された複数のしかけを解除する必要がある。

物理攻撃

バトルでもっともよく使うのが武器による物理攻撃だ。
ここでは基本的な攻撃アクションを紹介していくぞ!

※このページの説明文中、( )内の操作はWii版(ビギナータイプ)のものです。

ボタンの組みあわせで攻撃アクションも変化

物理攻撃とは武器を使った攻撃のことだ。すぐに攻撃アクションが起きるので、どの種族でも使う機会は多いはず。物理攻撃の基本的な知識を覚えておけば、とっさに出現した敵にも対応できる。

基本的な物理攻撃

通常攻撃

[DS=Aボタン Wii=Aボタン]

Aボタンを押して使うもっとも基本的な攻撃だ。ダメージ量は武器しだい。ステータス画面のATKが攻撃力だ。

⬅使っている武器の種類によって攻撃アクションも変化する。

ジャンプ攻撃

[ジャンプ中に DS=Aボタン Wii=Aボタン]

空中でAボタンを押せば、敵を斬りあげる対空攻撃になる。また、空中でAボタンを押しつづけると、剣や槍をかまえて着地する対地攻撃に。

⬆斬りあげ攻撃は、空中に浮いている敵に有効な攻撃だ!

⬆段差から剣をかまえて落下すれば対地攻撃になるぞ!

持ち上げ攻撃

[持ち上げて DS=Aボタン Wii=Aボタン]

持ち上げた敵を攻撃するアクション。敵を固定したまま攻撃するので、必ずヒットするのが長所だ。アーム強化で固定時間がのびるぞ。

⬆強力な魔法を使ってくる敵や、動きまわる敵に使おう!

⬆長く持ち上げていると、敵からも攻撃をうけてしまう。

踏みつけ攻撃

[頭に乗って DS=Aボタン Wii=Aボタン]

敵の頭の上に乗って、足で何度も踏みつける攻撃。すばやく攻撃できるので使いやすい。ボス戦など、弱点を集中的に攻めたいときに便利なアクションだ!

⬆その場にとどまって攻撃するので、ダメージが安定する。

ぶら下がり攻撃

[ぶら下がって DS=Aボタン Wii=Aボタン]

おもに宙に浮いている敵に対するアクション。ジャンプして敵にぶら下がり、そのまま攻撃を加える。アーム強化の特殊装備効果があると固定時間がのびる。

⬆持ち上げ攻撃と同じで、敵を固定できるのがメリット。

レベルが上がれば攻撃のパターンが増える

レベルアビリティで強化する通常攻撃も!

キャラクターのレベルが上がると、物理攻撃がパワーアップするアビリティを覚える。それぞれの種族が得意とする武器を使うことで、攻撃アクションが増える。

↑→レベルの高いセルキー族なら、敵を貫通する矢を3方向に飛ばせるようになる。

主なアビリティ攻撃

コンボ

[ボタンを連続で押す DS=Aボタン Wii=Aボタン]

Aボタンを連続で押すと発動するコンボ攻撃だ。レベルの高いクラヴァット族が剣を使えば、最大で5回の連続攻撃を出すことができるぞ!

←どの種族もレベルが上がれば得意な武器を使ったコンボが使えるようになる。

チャージ

[ボタンを押しつづける DS=Aボタン Wii=Aボタン]

Aボタンを押しつづけることで力をため、ボタンを離すと同時に強力な一撃を放つ。チャージ中に移動も可能なので、敵をまとめて攻撃できるぞ。

←チャージしたまま移動すれば、敵の出現と同時に強烈な先制攻撃が決められる。

チャージガード

[チャージ中or攻撃の1段目に DS=Lボタン Wii=Cボタン]

チャージ中、または攻撃のひと振り目にL(C)を押すと、モンスターの物理攻撃を完全に無効にする。ただし魔法の攻撃はガードできないぞ。

←種族や武器に関係なく、レベルが上がると誰でも使える便利な攻撃アクション。

ガードカウンター

[ガード成功時に自動的に発生 DS=Lボタン Wii=Cボタン]

チャージガードの強化版で、ガードに成功すると自動的に反撃する。複数のモンスターにねらわれているときや、混戦時に使うと決まりやすい。

←L(C)ボタンを押しつづけて、チャージガードの姿勢を維持するのがコツだ。

魔法攻撃

味方の体力を回復したり、敵の弱点属性で大ダメージを与える魔法を使いこなし、バトルを有利にはこぼう!

※このページの説明文中、( )内の操作はWii版(ビギナータイプ)のものです。

物理攻撃がきかないときやガードの固い敵に使おう!

MPを消費するので乱用はできないものの、敵の弱点属性を攻めたり、味方をサポートできる魔法はバトルの要。まずはこのページで魔法の基礎知識と発動のタイミングを身につけよう!

⬅ダメージだけではなく、状態異常も引きおこす。

⬅ガードが固く、物理攻撃が当てにくい敵は魔法。

魔法を発動する手順

使う魔法を選ぶ

⬆まずは下画面のマジックパネルから、使いたい属性魔法を選ぼう。

ターゲットリング移動

⬆X(Cの長押し)を押しっぱなしでターゲットリングを標的に移動。

Xボタンを離して発動

⬆ターゲットリングを標的にあわせ、X(Cの長押し)を離せば発動!

基本魔法の種類と効果

- ファイア:炎属性の攻撃
- ブリザド:氷属性の攻撃
- サンダー:雷属性の攻撃
- ケアル:味方のHPを回復
- レイズ:戦闘不能の味方を回復
- クリア:味方の状態異常を1つ回復(戦闘不能を除く)

オーブで魔法の攻撃力と耐性がアップ！

モンスターを倒すと、まれに属性のオーブを落とす。このオーブを取ると、魔法の攻撃力と耐性がアップするのだ。シングルプレイでは味方全員、マルチプレイでは取った人にのみ効果があるぞ。

←遺跡に出現するモンスターは雷のオーブをよく落とす。このバトルマップの特徴だ。

←バトルマップごとに拾いやすい属性オーブがある。レベル上げの際は覚えておこう。

武器や防具で魔法の攻撃力を上げる

敵モンスターの弱点がハッキリしているときは、思いきって魔法中心で攻めるのもアリ。そこそこ魔法が得意な種族なら、装備を杖に持ちかえるだけで、それなりのダメージが期待できるぞ！

←地味なテクニックだが、魔法を使うときだけ杖に持ちかえれば威力は上がる。

←敵の得意な属性攻撃がわかっていれば、防具で耐性を強化することも可能だ。

空中や水中では魔法を使えない！

水につかった状態や、空中にジャンプしている状態では魔法は使えない。魔法を使うときは、なるべく段差のない安定した足場の上を選ぼう！

←遠くの敵を魔法で一蹴したいところだが、水中では使用できない。

AI設定で味方のMPをコントロールしよう！

CPUが操作している味方キャラクターはMPのコントロールがあまり上手ではない。大事な場面でMPが0にならないように、AI設定で調整！

←パーティーでの役割や種族の特徴を考えながらAIの設定をしよう！

※このページの説明文中、( )内の操作はWii版(ビギナータイプ)のものです。

上級テクニック(魔法編)

レベルが上がれば魔法を組みあわせられるぞ!

キャラクターのレベルが上がるとマジックパイルというアビリティを覚える。これは2つ以上の魔法を組みあわせるときに必要なアビリティだ。上級テクニックの基礎は、魔法の融合にあるのだ!

⬅マジックパイル3とは、3つの魔法を組みあわせる権利を獲得したようなもの。

⬅マジックパイルを持っているキャラのリングが重なると、自動的に魔法が融合。

リングホールドとマジックパイルについて

ターゲットリングの移動中にL(A)を押すと、その場にリングを固定できる。これをリングホールドという。そして固定させたリングに別のリングを重ねることをパイルといい、重ねた魔法の組みあわせでさまざまな効果を発揮できる。

リングを固定

⬆まずはターゲットリングを固定しよう。魔法を出したい位置までターゲットリングを移動して、L(A)を押せばOK。

2つ同時に発動

⬆あえてパイルさせず、別の場所に2つ出す上級テクニック。固定したリングをL(A)で解除すれば、すぐに魔法が発動。

リングを合体

➡ターゲットリング固定後、2つ目の魔法を発動。固定したリングと2つ目のリングを重ねると、リングが白く光ってパイルする。

※このページの説明文中、( )内の操作はWii版(ビギナータイプ)のものです。

マジックパイルで強力な魔法を出そう

攻撃魔法を組みあわせて上位の魔法を発動する!

マジックパイルとはパイルで結合したターゲットリングから発生する上位魔法のこと。同じ属性の魔法、もしくは別の属性の魔法を2つ以上組みあわせて、強力な魔法を作りだせるのだ!

←ファイラは、同じ属性を重ねたマジックパイルで、ファイアの上位魔法だ。

←バイオのように、異なる属性の魔法を重ねると発生するマジックパイルもある。

回復魔法を上手に活用しよう

リングホールドを使えば効率よく回復できるぞ!

ケアルやクリアなどの回復魔法は、発動後すぐに消えず、しばらくその効果を持続しながらエリアに残る。この回復魔法の利点を活かせれば、ムダなMPを使わなくてすむ。ここでは、リングホールドや集合を使って、効率よくパーティーのHPを回復させる上級テクニックを伝授していくぞ!

←リングホールドで固定したまま待機させておき、必要になったら発動させる。

←敵と味方が戦いそうな場所に、あらかじめケアルを出しておくテクニックだ。

⬇まずは自分のHPを回復するためにケアルラを発動しよう。自分が一番最初に死んでしまっては元も子もない。

⬆次にバラバラに戦っていた味方を集合させる。味方が全員近くにいるのなら、特に集合させる必要はないぞ。

⬇ケアルラが自分の背後にくるように調整してからL(C)を押せば、味方がケアルラの位置に集合するのだ。

バトルのポイント1 SYSTEM & ACTION

状態異常と対策

バトルマップ内のしかけや地形、敵の魔法や特殊攻撃などで起こる、状態異常の種類と対処法を知っておこう!

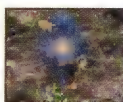
戦闘不能以外の状態異常はクリアの魔法で治せるぞ!

基本的に戦闘不能以外の状態異常はクリアの魔法で治る。ただし、溶岩など断続的に状態異常が起こる場所にいる仲間にクリアをかけても意味がない。原因を取りのぞいてから治療だ!

←戦闘不能の仲間はレイズ系の魔法で復活できる。

←ほうっておくと戦闘不能になることもある。

状態異常一覧

プレイヤーキャラに発生する状態異常は以下のとおり。どの状態異常にかかっても、満足に戦えない。できるだけ早い対処が必要になるぞ!

戦闘不能

HPが0になった状態。移動やオブジェクトを押す以外の行動はできない。

氷結

凍りついて移動不能になる。また、氷結中はHPも少しずつ減っていく。

火炎

炎につつまれた状態だ。キャラクターのHPがどんどん減っていく。

毒

HPが継続的に減りつづけ、HPが減るたびにダメージのリアクションが発生。

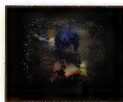
マヒ

キャラクターの体がしびれ、移動以外の行動ができなくなる。

スロウ

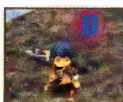
操作キャラクターの動くスピードが遅くなる。クリアをかけると治せる。

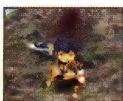
気絶

キャラクターが気絶してしまった状態。一定の間、何も行動ができない。

暗闇

画面が暗くなり、操作キャラクターの近くしか見えなくなってしまう。

グラビデ

キャラクターのまわりに特殊な重力が発生し、ジャンプができなくなる。

死の宣告

キャラクターの頭上に表示されたカウントが0になると戦闘不能になる。

呪い

キャラクターのすべてのステータスが半分に減ってしまう。

状態異常の耐性は装備で上げられる

ジュエルの中には状態異常の耐性をアップさせるものが多い。これらのジュエルをセットした装備や、耐性アップのアクセサリーなら、状態異常にかかりにくくなったり、自然回復の速度が上がる。

←小さな耐絶の石は、気絶耐性のアップ1の効果を装備に付与するジュエルだ。

←炎のバッジに小さな耐絶の石をセットすれば、2つの耐性が得られるぞ！

特殊な防具には最初から耐性がある

炎の鎧やアイスアーマーなどの防具は、もともと特定の耐性に強い。炎の山や氷の山など、属性のかたよった敵ばかり出現するバトルマップへ行く前に、防具をそろえておくとかなり楽に進めるぞ。

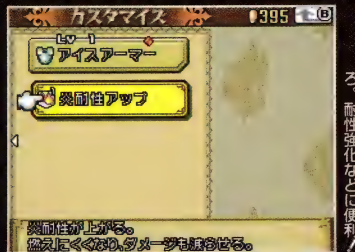
←炎の耐性をアップさせた装備で身を固めておけば、炎属性の敵は怖くない。

←買いもの時のステータス画面をよく見ると、耐性が上昇しているのがわかる。

装備品を育てて強化しよう！

装備のレベルを上げればジュエルに変換できるぞ！

キャラクターが経験値を重ねてレベルアップしていくように、装備している武器や防具、アクセサリーも経験値を取得することでレベルが上がっていく。装備品はレベルが上がるほど能力が強化されるほか、レベル3以上のものは、カスタマイズセンターでジュエルに変換できる。

←使わなくなったレベル3以上の装備品は、ジュエルに変換して再利用しよう！

←装備品の種類によって変換できるジュエルもいろいろ。耐性強化などに便利！

バトルのポイント2　SYSTEM & ACTION

マジックパイルの発動魔法

マジックパイルで発動する強力な魔法を一挙掲載!!
組みあわせを覚えて強敵とのバトルに備えよう!

複数の魔法を重ねて発動する上位魔法がマジックパイルだ

マジックパイルで出せる魔法の組みあわせの一部公開。自分1人で出すもよし、味方と連携して出すもよし。マジックパイルを使いこなせれば、これまで以上にバトルが楽しめること確実だ!

ファイラ

ファイア×2

ファイアの上位魔法。ファイアを2つ組みあわせたマジックパイルだ。大きな火の球で広範囲の敵にダメージと、火炎の追加効果を与えるぞ!

←単体の敵にもお手軽に使える上位魔法だ。

ファイガ

ファイア×3

ファイラ上位魔法。ファイアを3つ組みあわせたマジックパイル。慣れてくれば、1人でも出せる。ファイラよりも広い範囲に攻撃できるぞ。

←ユーク族なら中盤から1人でも出せる。

ファイジャ

ファイア×4

ファイア系の最上位魔法だ。ファイアを4つ組みあわせるため、すばやい操作が必要。激しい炎で広範囲の敵に大ダメージと火炎の追加効果。

←マジックパイル4を持つ2人で出そう。

ブリザラ

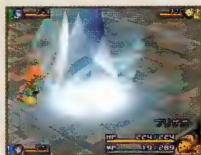
ブリザド×2

ブリザド上位魔法。ブリザドを2つ組みあわせたマジックパイルだ。敵の頭上に大きな氷塊を落とし、広い範囲にダメージと氷結の追加効果。

←ファイラと同じで、お手軽な上位魔法だ。

ブリザガ

ブリザド×3

ブリザラ上位魔法。ブリザドを3つ組みあわせると発動。リングホールド2があれば1人でも出せる。巨大な氷塊でダメージと氷結の追加効果。

←広範囲の敵を氷結できるのがうれしい!

ブリザジャ

ブリザド×4

ブリザド系の最上位魔法だ。発動にはすばやい操作が必要。すべてを凍てつく氷壁で、広範囲の敵に大ダメージと氷結の追加効果を与えるぞ。

←ブリザドにブリザガを重ねる感じで出す。

サンダラ

サンダー×2

サンダー上位魔法。サンダーを2つ組みあわせるだけなので、1人でも簡単に出せる。強力な電撃をあびせ、敵にダメージとマヒの追加効果。

←サンダー×2で簡単に出せる上位魔法。

サンダガ

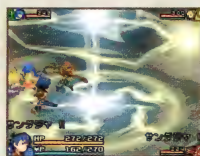
サンダー×3

サンダラ上位魔法。サンダーを3つ組みあわせたマジックパイル。広範囲の敵に激しい電撃をあびせ、ダメージとマヒの追加効果を与えるぞ。

←パーティー4人が入るぐらい大きな電撃だ。

サンダジャ

サンダー×4

サンダー系の最上位魔法だ。サンダーを4つ組みあわせるため、すばやい操作が必要。巨大な電撃で広範囲の敵に大ダメージとマヒの追加効果。

←2キャラでそれぞれサンダラを出す感覚。

ケアルラ

ケアル×2

ケアルの上位魔法。ケアルを2つ組みあわせて発動。あまりMPを必要としない種族で使うのがオススメ。回復量と範囲はケアルの倍ぐらい。

←物理攻撃系のキャラでも使いやすい魔法だ。

ケアルガ

ケアル×3

ケアルラ上位魔法。ケアルを3つ組みあわせて発動する。範囲内の味方のHPが全快する。魔法をメインに使う味方と連携すると出しやすい。

←操作キャラが回復役なら出番はあるだろう。

ケアルジャ

ケアル×4

ケアル系最上位魔法。ケアルを4つ重ねると発動。広範囲の味方のHPが全快する。リングホールド3を習得するユーク族なら使いやすい。

←ユーク族で回復に専念するときに使おう。

クリアラ

クリア×2

クリア上位魔法で、クリアを2つ重ねると発動するマジックパイルだ。範囲内にいる味方の状態異常を2つ解除する。クリアよりも範囲が広い。

←範囲が広いので余裕をもって回復できるぞ。

クリアガ

クリア×3

クリアラ上位魔法で、状態異常を3つ解除できる。状態異常のキャラが密集していることが少ないので、どちらかというと出番の少ない魔法だ。

←単体で広範囲の状態異常を治せる魔法だ。

クリアジャ

クリア×4

クリア系最上位魔法。状態異常を4つ解除できる。とても広い範囲の状態異常を回復できるが、緊急時に使えるのは、高レベルのユーク族ぐらい。

←毒や火炎になりやすい場所で使おう。

アレイズ

レイズ×2

レイズの上位魔法。レイズを2つ重ねると発動するマジックパイルで、戦闘不能になった仲間のHPを100%回復させた状態で復活させる。

←HPがすべて回復するのでレイズより使いやすい。緊急時もこれを使おう！

ホーリー

レイズ×ケアル

アンデッド系のモンスターに有効な攻撃系の白魔法だ。レイズとケアルを重ねると発動するマジックパイルで、威力もそれなりにあるぞ。

←アンデッド系に有効な属性という点が、この魔法の最大の長所だろう。

バリア

クリア×ファイア

対象の防御力を一定の時間上昇させる魔法だ。効果時間が長いのでかなり使える。前線で戦うキャラクターにかけておくと回復が楽になる。

←モンスターに狙われやすい操作キャラクターにかけておくといいだろう。

バリアガ

クリア×2、ファイア×2

パーティー全員の防御力を上昇させる魔法。ボスや強敵と戦うときに重宝する。発動は少し難しいが、効果時間が長いのでどんどん使おう！

←マジックパイル3をもっているキャラで最初にクリアラかファイラを出すと楽。

スロウ

クリア×ブリザド

クリアとブリザラで発動するマジックパイルで、相手の動きを鈍らせる魔法だ。もともと動きの鈍い敵に使うと、その効果が一段ときわだつ。

←敵のモンスターもたまに使ってくる。敵にやられるとかなり迷惑な魔法だ！

スロウガ

クリア×2、ブリザド×2

スロウの上位魔法で、クリアラとブリザラを重ねると発動するマジックパイルだ。広範囲の敵の動きを鈍らせる。先制攻撃でくらわせたい。

←範囲も効果も長めなので、ちゃんと敵に当てれば、物理攻撃で戦いやすくなる。

ヘイスト

クリア×サンダー

味方の移動速度を大幅に上げる魔法だ。効果時間は短いが、敵が密集しているところや、ダンジョンの危険地帯を走りぬけるときに便利だ。

←シングルプレイでは操作キャラにだけ使い、あとで味方を集合させればいい。

ヘイスガ

クリア×2、サンダー×2

ヘイストの上位魔法で、クリアラとサンダラのマジックパイル。味方全員の移動速度が大幅に上がる。目的地へ急ぐときに使っていこう！

←どちらかというとマルチプレイ向きの魔法。友だちにかければ喜ばれるだろう。

クエイク

レイズ×ファイア

レイズとファイアという異なる属性の魔法を重ねると発動するマジックパイル。大きな岩を敵の足元に出現させて、敵にダメージを与えるぞ。

←レイズと重ねる魔法なので偶然では出ない。

クエイガ

レイズ×2、ファイア×2

クエイクの上位魔法で、レイズとファイアをそれぞれ2つずつ組みあわせると発動。巨大岩を敵の足元に出現させて、大ダメージを与えるのだ。

←広範囲の敵に大きなダメージを与える！

グラビデ

レイズ×ブリザド

レイズとブリザドで発動する。敵にダメージとグラビデの状態異常を与える。グラビデ状態の敵はジャンプできないので、段差を登れなくなる。

←空を飛ぶ敵にかけると飛べなくなるのだ！

グラビガ

レイズ×2、ブリザド×2

グラビデの上位魔法。巨大な重力空間を出現させ、広範囲の敵に大ダメージを与え、さらにグラビデの状態異常を付与する強力な魔法だ！

←ダメージと状態異常のダブル効果で強力！

バイオ

レイズ×サンダー

レイズとサンダーを重ねると発動するマジックパイル。敵を毒の状態にして継続的にダメージを与える。異なる属性で発動するわりに出しやすい。

←毒状態の敵はダメージを受けてのけぞる。

バイオガ

レイズ×2、サンダー×2

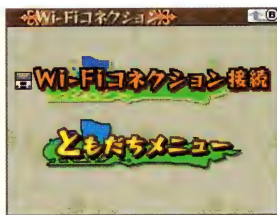
レイズとサンダーをそれぞれ2つ組みあわせると発動するバイオの上位魔法。広範囲の敵に、高いダメージと毒の状態異常をばらまく魔法だ！

←魔法のパネル位置が近いので出しやすい。

マルチプレイで楽しさがさらにアップ

DSどうし、Wiiどうしだけでなく、DSとWiiでも同時にプレイできる本作。世界中の友だちと盛りあがろう!!

Wi-Fi機能を使えば遠くの友だちといつでも冒険できる!

『Echoes of Time』では、DSとWiiで連携してマルチプレイを楽しむことができる。遠く離れた世界中のプレイヤーと、いつでも冒険を楽しめるのだ!

←DSワイヤレス通信よりもさらに遠くの友だちと遊べる。

←チャット機能も充実。世界中のプレイヤーと会話できる。

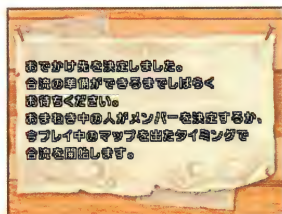
友だちとマルチプレイを始めるには

DSワイヤレス通信の場合

DSワイヤレス通信なら、近くの友だちと気軽にマルチプレイできる。親機で参加したプレイヤーのワールドに、マルチプレイの参加者が集合するしくみだ。

↑→自分のワールドに友だちを呼ぶ場合は「おまねき」を選べば合流できるぞ。

Wi-Fiコネクションの場合

Wi-Fiコネクションに接続した友だちどうしなら、どんなに離れていてもマルチプレイ可能。友だちどうしはもちろん、世界中の友だちとパーティーを組めるぞ。

↑→Wi-Fiコネクションとソフトがあれば、世界中のプレイヤーと一緒に冒険できる。

Wi-Fiステーションなら ニンテンドーDSとソフトだけでOK

Wi-FiステーションならDSとソフトを持っていくだけで、気軽にWi-Fiコネクションのマルチプレイに参加できるぞ!

友だちとコミュニケーションをとりながら大冒険！

マルチプレイなら、チャットで楽しく会話しながら協力してストーリーモードを進めたり、クエストで協力や対戦ができる。1人で倒せない強敵も、他のプレイヤーと助けあって進められるぞ！

←会話でよく使う文章を登録しておけば、冒険中もスムーズに会話できるぞ！

←マルチプレイのクエストにしか登場しない、専用のアイテムやしかけもある！

コミュニケーションパネルの操作法

1. 自由に文字を入力して会話に参加する「チャット機能」を使うときは、このパネルにタッチしよう。
2. バトルなどでよく使う文章を定型文の中から選んで発言する。外国の友だちにも自動変換で伝わるぞ。
3. 返事・疑問・驚きなどを、定型文の中から選んで発言する。外国の友だち相手にも自動変換で伝わる。
4. 最大で30個前までの会話を確認できる。聞きのがした友だちの発言などを確認するときに使おう。

←マルチプレイ時は下（サブ）画面がこのように変化。このコミュニケーション画面から友だちと会話できるのだ。

Wiiでつくった Miiが『Echoes of Time』に登場!?

本作では、Wii本体で作成したMiiの情報をとある装備品に反映させて使うことができる。ゲームに登場するキャラクターたちが、自分や友だちの似顔絵キャラクターに大変身しちゃうのだ！

←「ものまね師の仮面」は、条件を満たすとショップに出現。装備すると……？

←Wiiの情報をもとに仮面が変化する。DSの人にもMiiの顔で表示される！

Column

冒険に仲間は欠かせない。仲間と力を合わせて進むのが旅の醍醐味だ!

パーティーの組みかたはキミしだい! 4人で力を合わせて進もう!

冒険を始める前に、まず仲間とパーティーを作ろう。街のギルド職安亭で新しいキャラクターを作成してギルドに登録すれば、自分のパーティーに入れられる。主人公をふくめ、最大で16人までキャラクターを登録できる。

←種族と性別を選んで名前をつければ完成。ただし、同じ名前は使えない。

➡ゲーム開始時に作った主人公もパーティーから外せる。他のキャラクターと同じで名前の変更もできる。

条件を満たすと傭兵を雇えるぞ!

傭兵しか持っていないレアアイテムもあるぞ!!

さまざまな場所に登場する傭兵は、物語がある程度進むと仲間にできる。傭兵の中にはお店では売っていない、レアなアイテムを持っている者もいるぞ!

⬅おしゃれ装備を求めて世界中を旅していたというだけあって、装備品はどれもレアなアイテムばかりだ。

➡デル・ディは5000ギルを払うと雇えるセルキー族の傭兵だ。

➡当然、デル・ディの装備を他のキャラクターに渡すこともできる。ザンテツや赤魔道士セットの性能はバツグンだ!

第2章

ストーリー&ダンジョン攻略

主人公であるキミとその仲間が挑むことになる数々のダンジョンを、マップ&チャートで徹底攻略。もちろんボス戦の必勝法も伝授！

ストーリー&ダンジョン攻略

ページの見かた

攻略ページはチャプターごとにダンジョンを区切り、各バトルマップの進みかたを細かく解説する。同じ場所でもチャプターでバトルマップの構成は異なる。

1 全体マップ

そのチャプター内で訪れることになるマップの全景と、ゾーンのつながりを紹介。マップ番号、スタート地点、ボスのいる場所のアイコンを見て、自分のいるゾーンを確認しながら進もう。

ZONE 1 ひと区切りのマップ番号

START スタート地点

BOSS ボスのいる場所

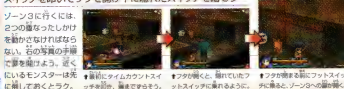
2 進行チャート

スタート地点からマップクリアまでの行動手順を、チャート化したもの。解きかたの詳細は各マップのページを参照するように。

3 攻略情報

各チャプターで発生する主なストーリーイベントや、ダンジョンの大まかな特徴を解説している。準備を整える際の参考にして欲しい。

4 ショップデータ

そのチャプターで購入できる、大黒フレンドとカスタマイザーセンターの商品を紹介。チャプター３以降は追加ぶんのみ載せている。

5 出現モンスターリスト

マップ中に出現するモンスターのリストだ。モンスターのくわしいデータは、P180以降のモンスターデータを参照しよう。

6 Zone攻略

各ゾーンでの注意すべき点を、細かく攻略。マップ上のギミックは、アイコンで表示している。

7 BOSS攻略

ボスの基本データから倒しかたまで掲載。入手経験値はプレイヤーのレベルによって変動。

Zone攻略アイコン一覧

- セーブストーン
- 宝箱
- 立て札
- モーグリ
- スライドブロック／木箱
- 制御棒
- フットスイッチ（大・小）
- レバースイッチ
- タイムカウントスイッチ
- ぶら下がりスイッチ
- ファイアスイッチ
- ブリザドスイッチ
- サンダースイッチ
- 白いスイッチ
- アイテムタル
- 油タル
- 水タル
- ファイアポット
- ブリザドポット
- マジックドール
- 石版
- 台座
- エレキテトラ
- ソケット
- 黒い本
- 白い本
- 茶色い本
- 書見台
- 空の本棚
- 動かせるハシゴ
- ブランコ
- 滑車
- 落ちる足場1
- 落ちる足場2

Chapter 1

成人の儀

せいじんのぎ

16才になった主人公は、「成人の儀」を行うために森へ向かうことに。モーグリから戦いかたの基本を学んで、森の中を探索しよう。

森（1回目）・全体マップ

ZONE 4

ZONE 3

BOSS

ZONE 1

START

ZONE 2

進行チャート

しんこうチャート

ZONE 1

石版のカギを使いZone2の扉を開く

ZONE 2

モンスターを倒して出てきた、レバースイッチでZone3の扉を開く

ZONE 3 BOSS

ガーディアンを倒して開いた道からZone4へ

ZONE 4

クリスタルを貰って村へ

ストーリー編　STORY

成人の儀に挑むため森へ向かおう

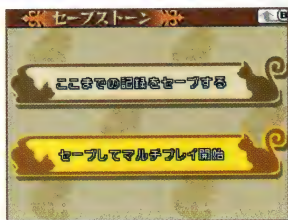
村のしきたりに従って、成人の儀に挑むために森へ向かおう。村の左上に進むと、森に入れるぞ。

⬅成人の儀をすませるために、森で待っているシェルロッタの元まで行こう。

➡成人の儀とは、16才で成人したことを森に示す、村のしきたりらしい。

セーブストーンの使いかたを聞こう

森の入口付近にいるモーグリが、セーブストーンについて教えてくれる。セーブをして森に入ろう。

⬅この青い石がセーブストーンだ。触れるだけで、HPとMPが満タンになるぞ。

➡マルチプレイへの切りかえもここでできる。シングルに戻るときも、同様だ。

ダンジョン編　DUNGEON

立体的なマップ内を探索しよう

階段や坂道など、登っていける場所を見つけたら、一度上に行ってすみずみまで歩いてみよう。下を歩いているだけでは見えないところで、通路や宝箱を発見できることも。

⬆上に行けそうな階段や坂道を見つけたら、何かないか確認しに登ってみるといいぞ。

⬇登ってみると宝箱を発見！　見落としがちな場所だが、必ず行って回収しておくこと。

しかけのヒントは立て札に書いてあるぞ

マップのあちこちに、奥に進むためのしかけがある。そのしかけのヒントが、近くにある立て札に書いてあるぞ。書いてある通りにしかけを動かして、道を開こう。

⬆初めて見るしかけの側には、たいてい立て札がある。立て札を見かけたら一度は確認しよう。

⬇立て札にはしかけのアドバイスが書かれている。内容どおりにしかけを動かせば先に進める。

C (P044 C へ)

A

CHECK 1

CHECK 2

ZONE 1

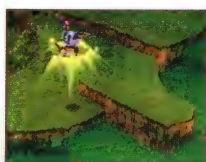
森の入口があるゾーン。カギを開けるとゾーン2に進める。ゾーン4にもつながっているが、こちらからは通れない。

CHECK 1 チェック1

モーグリに戦闘の基本を教わろう

森に入るとすぐにモーグリが登場。戦闘の基本を教えてくれるぞ。必要なければ断ってもOKだ。

➡空を飛ぶ敵には、ジャンプしてぶら下がり攻撃をしよう。

⬅壁に叩きつける攻撃は、まれにアイテムが落ちることも。

CHECK 2 チェック2

青い石版を台座に乗せる

Aの扉を開けるには、しかけを解く必要がある。青い石版を持ち上げて、近くにある台座に乗せよう。扉が開いてゾーン2へ行けるようになるぞ。

⬅石版をY（Z）ボタンで持ち上げ、台座付近でもう一度ボタンを押して離そう。

➡石版を台座に乗せると、扉が開く。持ち上げた物は、投げることも可能だ。

A

CHECK 3

B (P044 B へ)

CHECK 4

ZONE 2

中央に川が流れているゾーン1と3をつなぐゾーン。敵を倒すとスイッチが出てくるので、叩いて扉を開けよう。

CHECK 3

チェック3

深い水の中にも入れるぞ

深い水に入ると、泳ぐことができる。水中にいる敵との戦闘や、沈んだアイテムを取りに行けるぞ。ちなみに、泳いでいるときは魔法は使えない。

←動きにくさはややあるものの、水中でも十字ボタンで自由に移動できるぞ。

➡泳いでいるときにX（C）ボタンで水中に潜れる。沈んだアイテムを取れるぞ。

CHECK 4

チェック4

敵を全滅させるとスイッチが出てくる

扉付近に現れるゴブリンを全滅させると、スイッチが出現。このスイッチは攻撃すると動くので攻撃しよう。扉が開いて次のゾーンへ行けるぞ。

← B の扉付近にいる、3体のゴブリンをすべて倒すと、スイッチが出てくるぞ。

➡このレバースイッチを攻撃すると、ゾーン3へつながる扉が開くのだ。

ZONE 4

クリスタルのあるマップ。左下の道は、ゾーン１の木の上につながっているぞ。ここに来るとHPとMPが回復。

BOSS

B (P043 B へ)

ZONE 3

成人の儀のために用意されたボスのいるゾーン。回復アイテムの入った４つの宝箱は、ボス戦時のみ出現する。

CHECK 5

C (P042 C へ)

CHECK 6

CHECK 5   チェック5

ボス戦後にもう一度ボスに挑めるぞ！

ボス戦後にゾーン３に入ってもボスはいない。しかし、かわりに現れたザコを全滅させた後に出るワープゾーンに入ることで、ボスと再戦できるぞ。

←ボス戦の後にもう一度ゾーン３に来ると、ボスではなくザコが出現する。

➡すべての敵を倒すとワープゾーンが出現。これに入れば、ボスと再戦可能だ。

CHECK 6 チェック6

近道を抜けて村へ戻ろう

ガーディアンを倒してゾーン４に入ると、成人の儀も終了。シェルロッタから祝いの品のクリスタルをもらったら、近道を抜けて村へと戻ろう。

←成人の儀を終えた証として、シェルロッタから小さなクリスタルがもらえる。

➡ここに来ればゾーン１に抜ける近道が開く。すぐに村に帰ることができるぞ。

BOSS DATA

ガーディアン

HP	基準経験値
720	18

弱点						
炎	○	氷	○	雷	○	
聖	○	闇	△	時空	△	気絶 ×

石柱から作り出された森の守護者。紋様のある弱点の頭をねらって攻撃しよう。マップの端には回復アイテムの入った宝箱があるので、危なくなったら宝箱を開けて回復しよう。

ボスの攻撃を覚えて回避しよう

ガーディアンの攻撃パターンは主に4つある。プレイヤーの立ち位置によって攻撃パターンを変えてくるぞ。ガーディアンとの位置を確認しながら、回避しやすい攻撃をさせるのがベストだ。

⬅頭の先から発する光線。プレイヤーと離れているときに使う。当たると気絶しやすいぞ。

➡背後や側面にいる場合によく使ってくる、振りまわし攻撃。当たるとふき飛ばされてしまう。

⬅腕を地面に突き立てる攻撃。プレイヤーが正面に立っている場合に使ってくるぞ。

➡頭を発光させてはじき飛ばす攻撃。ガーディアンの上に乗っていると、はじき飛ばされる。

肩から登って頭を集中攻撃！

ガーディアンの弱点は頭。兜をかぶっているが、少し攻撃すれば壊れるぞ。頭に登るには、地面に腕を突き立てる攻撃をしている間に、肩から飛び移るのが最適。後は踏みつけ攻撃をくり返そう。

⬆初めは頭の兜をはぐために攻撃しよう。頭をねらわなくても、兜は壊れるぞ。

⬆まずは、地面に腕を突き立てる攻撃を誘おう。そして、肩から頭へ飛び移る。

⬆頭に乗ったら、踏みつけ攻撃だ。発光攻撃を受ける前に、早めに降りよう。

Chapter 2

エリルのために

エリルのために

街の図書館でクリスタル病に効く薬を作れる人に出会えた。しかし、材料が足りないというので、材料を取りに用水路へ向かうことに。

用水路(1回目)・全体マップ

進行チャート しんこうチャート

ZONE 1
スライドブロックを引っぱって道を開く

ZONE 2
タイムカウントスイッチを叩き、フタの下にあるフットスイッチを踏んで通路を開く

ZONE 3
サンダーをサンダースイッチに当て、下にあるフットスイッチを踏んで道を開く

ZONE 4
さびたスイッチにブロックを乗せてZone5への道を開く

ZONE 5
魔法スイッチを3つ作動させ奥まで進む。制御棒を押しこむとZone4→6へと道が開く

ZONE 6
モンスターを倒して出る石版を台座に乗せZone2への道を開く

ZONE 2
Zone7への扉が開いているのでそのまま進む

ZONE 7
5つあるさびたスイッチに木箱を乗せてZone6への道を開く

ZONE 6
錠前のカギを拾い、スイッチを踏んでZone7へ戻る

ZONE 7
錠前を開けて、4本の棒を押し込みZone8の道を開く

ZONE 8 BOSS
ブルドッズとバトルクリア後ブルドッズの角を入手。その後ワールドマップへ移動

ストーリー編 STORY

クリスタル病の薬を求めて街の図書館へ

クリスタル病に効く薬は、村では調合できないという。街の人によると、何でも知っているおじさんが図書館にいるらしいので、図書館へ向かおう。

←ノルシュターレンがいた街に行けば、薬もあるかもしれないという。

薬の材料を取りに用水路へ向かおう

ラーケイクスに薬を作ってもらえることになったが、主原料のブルドッズの角が必要だと言われる。ブルドッズがいると思われる用水路へ向かおう。

←薬を調合する代わりに、手伝いをしてくれと頼まれる。

➡池の側にいる人たちに話を聞くと、用水路の場所が判明する。

魔法の使いかたを教わろう

ラーケイクスとの話が終わると、ブルドッズ戦で必要になる魔法の使いかたを教えてくれるぞ。

⬆説明の後にオーブをもらえるので、面倒でも話を聞こう。

ダンジョンへ行く前に仲間を増やす!

街にある冒険者ギルドで、仲間を増やせる。いっしょに冒険できるメンバーは最大4人までだ。

⬆各種族に特徴があるので、全種族を仲間に入れておこう。

ショップデータ

大黒フレンド

アイテム名	種類	価格
ブロンズソード	武器	10
木の杖	武器	10
オーラシュート	武器	10
ブロンズランス	武器	10
旅立ちの髪飾り	防具:頭	30
旅立ちの服	防具:胴	50
パワーリング	アクセサリー	30
マジックリング	アクセサリー	30
ガードリング	アクセサリー	30
マインドリング	アクセサリー	30

カスタマイザーセンター

アイテム名	種類	価格
銅の欠片	素材	15
木の枝	素材	30
妖精の赤い粉	素材	30
妖精の青い粉	素材	30
妖精の黄色い粉	素材	30
妖精の緑の粉	素材	30
レッドストーン	素材	50
ブルーストーン	素材	50
イエローストーン	素材	50
薪割りのナタ	レシピ(武器)	6
木の槌	レシピ(武器)	6
ウッドボウ	レシピ(武器)	6
キャンディロッド	レシピ(武器)	6
ウッドグリップ	レシピ(武器)	6
兵士の槍	レシピ(武器)	6
ブロンズヘルム	レシピ(防具:頭)	4
青魔道士マスク	レシピ(防具:頭)	5
ブロンズの胸当て	レシピ(防具:胴)	8
青魔道士の服	レシピ(防具:胴)	9
銅	レシピ(素材)	1
シルク	レシピ(素材)	5
レザー	レシピ(素材)	5

ダンジョン編 DUNGEON

物理攻撃が効きにくいモンスターが出現する

エレメント系のモンスターは、物理攻撃がほとんど効かない。魔法を使って倒そう。同属性の魔法は耐性があるが、他の属性の魔法は効果絶大だ。

⬆物理攻撃では、ほとんどダメージを与えられないのだ。

←エレメントは、他の属性の魔法を当てると簡単に倒せるぞ。

ブロックを引っぱって道を開く

入口にあるスライドブロックは、押したり引いたりできる。引っぱって通路に入れるようにしよう。

←近づくとブロックをつかむことができる。手前に引っぱって通路を開けよう。

CHECK 2 チェック2

スイッチを叩いてフタを開け下に隠れたスイッチを踏もう

ゾーン3に行くには、2つの重なったしかけを動かさなければならない。右の写真の手順で扉を開けよう。近くにいるモンスターは先に倒しておくとラク。

↑最初にタイムカウントスイッチを叩き、端までずらそう。

↑フタが開くと、隠れていたフットスイッチに乗れるように。

↑フタが閉まる前にフットスイッチに乗ると、ゾーン3への扉が開く。

CHECK 3
B
C
ZONE 4

ゾーン5と6につながっているマップ。ゾーン6へ進む扉は閉ざされているが、ゾーン5でしかけを動かすと開く。

D (P050 D へ)
E (P051 E へ)
C

ZONE 3

ゾーン4につながるマップ。右側にある水路にも宝箱やアイテムタルがあるので、アイテムを回収しておこう。

CHECK 5
CHECK 4

CHECK 3

サンダーを当てて下のスイッチを押す

玉の乗ったオブジェクトは、同色の魔法を当てると作動するスイッチ。サンダーで解除して押そう。

←サンダーを当てると、下にあるフットスイッチが出てくる。乗って扉を開けよう。

CHECK 4

立て札を読むとクエストが増えるぞ

右隅にある立て札には、クエストの依頼が書かれている。読むだけでクエストが増えるのだ。

←クエスト依頼の立て札を読むと「モンスターバスターズ1」のクエストが増える。

CHECK 5

スライドブロックを運んで、さびたスイッチに乗せる

3つあるレバースイッチで足場を操作して、スライドブロックを対岸まで運ぼう。立て札の横にあるフットスイッチに乗せると、ゾーン5への扉が開くぞ。

↑手前のレバースイッチを叩き、ブロックの側に足場を移動。

↑ブロックを足場に乗せて、足場の上のスイッチを叩く。

↑左のスイッチで足場を動かし、さびたフットスイッチに乗せる。

CHECK 6

CHECK 7

D

(P049 D へ)

ZONE 5

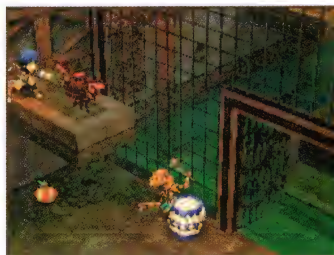
3つの小部屋に分けられたゾーン。ここに入ると閉じこめられて、しかけをすべて動かすまで後戻りできなくなるぞ。

CHECK 6

チェック6

3種類の魔法を当てて扉を開く

3種類のスイッチに、それぞれの色に対応した魔法を当てよう。次の小部屋に続く扉が開くぞ。2つ目の小部屋も同様に、魔法を当てて進む。

↑赤いスイッチにファイア、青はブリザド、黄にはサンダーを当てよう。

←すべてのスイッチに魔法を当てると、次の小部屋へ行ける扉が開く。

CHECK 7

チェック7

オレンジの制御棒を押すと、閉じられた扉が開く

マップの一番奥にある、つき出たオレンジの制御棒を壁際まで押しこむと、閉じられた扉が開くぞ。それと同時に、ゾーン4にあるゾーン6への扉も開くのだ。

↑棒の先をつかんで、壁まで押しこもう。

↑棒を押しこむと、閉じられていたゾーン5の扉が開く。

↑ゾーン4にあるゾーン6に続く扉も、このしかけを動かすことで開く。

H (P052 H へ)

E (P049 E へ)

F (P048 F へ)

CHECK 9

CHECK 8

ZONE 6

ゾーン4、2、7にそれぞれつながっているゾーン。格子の奥にある高台のHは、ゾーン7からのみ進める通路だ。

CHECK 8 チェック8

モンスターを倒すと石版が出現

火のエレメントとリザードマン2体が現れる。すべてのモンスターを倒すと、石版のカギが出現。台座に乗せると、ゾーン2への扉が開くぞ。

←リザードマンは正面からの攻撃をガードする。ブリザドで凍らせて倒そう！

➡石版のカギを青い台座に乗せると、ゾーン2へとつながる通路が開かれる。

CHECK 9 チェック9

カギを拾ったらゾーン7まで戻ろう

ゾーン7から入れる小部屋には、大きな錠前を開けるためのカギがある。カギを拾ったら、もう一度ゾーン2を経由してゾーン7まで戻ろう！

←ゾーン7から来ると、扉が閉まり後戻りできなくなる。下の扉から出よう。

➡大きな錠前のカギを拾ったら、スイッチに乗って扉を開け、ゾーン7へ戻ろう。

CHECK 12
CHECK 10
I
H
(P051 H へ)
G
(P048 G へ)
CHECK 11
BOSS
I

ZONE 7

ボス戦の手前になるゾーン。Hはゾーン6とつながっているが、通る度に扉が閉まるので、戻ってはこられない。

ZONE 8

用水路の最奥になるゾーン。四隅の宝箱には、回復アイテムがある。ピンチになってから開けるようにしよう。

CHECK 10 チェック10

箱をスイッチに乗せてHの扉を開ける

5つあるスイッチすべてに箱を乗せると、Hの扉が開く。4つ目、5つ目の箱は、スライドするスイッチを叩くと、錠前の両脇のリフトから現れる。

⬅スライドするスイッチを叩いて、出てきた箱をすばやくリフトから降ろそう。

➡5つある箱をすべてフットスイッチに置くと、ゾーン6につながる扉が開く。

CHECK 11 チェック11

大きな錠前を開ける

大きな錠前を開けるには、カギが必要になる。拾っていない場合は、Hを通ってゾーン6へ向かおう。カギを持っていれば、錠前に触れるだけで扉が開く。

⬆錠前のカギを持っている場合、触れると解錠される。

CHECK 12 チェック12

4本のオレンジの制御棒を押しこもう

Iの扉は、両脇にある4本の制御棒を壁際まで押しこめば開く。ゾーン8に入るとすぐにボス戦なので、必ずセーブストーンでセーブをしておくこと!

⬆オレンジの制御棒は4本。すべて押しこめば扉が開く。

BOSS DATA

ブルドッグ

HP	基準経験値
1380	45

弱点	炎	○	氷	○	雷	○
	聖 ○	闇 △	時空 △	気絶 ×		

ハンマーを持った雄牛のモンスター。弱点は赤く光る背中だが、物理攻撃をさまたげるバリアをまとっている。コイツの角を持ち帰って、クリスタル病に効く薬を作ってもらおう。

角が光ったら距離をとろう

角が光ったら突進してくる。相手の正面にいると危険なので横へ移動しよう。仲間が正面に残っていたら、すぐに呼びよせて攻撃を回避しよう。

⬅角が光り出したら、突進してくる合図。すばやく横に移動して避けよう。

背後にいても攻撃される危険アリ!

突進があるからといって背後にいると、ハンマーを振りまわす攻撃をしてくる。射程も長めなので、背中に攻撃をしかけるとき以外は、離れて戦おう。

⬅大きなハンマーを振りまわして攻撃してくる。全方向にダメージがある攻撃だ。

魔法を当ててバリアを解いてから背中を攻撃!!

弱点の背中を攻撃するには、攻撃魔法を当ててバリアを取りのぞく必要がある。バリアが解けたら背中にとび乗り、赤く光る場所を集中攻撃しよう。攻撃魔法は、動きの止まるブリザドがオススメ。

⬆攻撃魔法を当てると、バリアが解けて背中に物理攻撃ができるようになるぞ。

⬆背中の赤く光った場所に乗って、踏みつけ攻撃でダメージを与えよう。

⬆頭付近に青い炎が出てるときは魔法が効かない。消えてから魔法をかけよう。

Chapter 3

ラーケイクスの依頼

ラーケイクスのいらい

今回の冒険の目的は、遺跡がある氷の山を探索すること。滑車や凍らせる池、落下する床などのしかけを乗りこえて頂上をめざそう！

氷の山（1回目）・全体マップ

START
ZONE 1
ZONE 2
ZONE 3
ZONE 4
ZONE 5
ZONE 6
ZONE 7
ZONE 8
BOSS

進行チャート しんこうチャート

ZONE 1

ぶら下がりスイッチにぶら下がってZone2への通路を開く

ZONE 2

池を凍らせてZone3へ進む

ZONE 3

足場を出現させて滑車でZone4へ進む

ZONE 4

足場を出現させてZone5へ進む

ZONE 5

スライドブロックをスイッチに乗せてZone6への通路を開く

ZONE 6

滑車で中央の通路に降りてZone7へ進む

ZONE 8 BOSS

アーリマンと氷のエレメントとのバトル。クリア後、ブロックをくぼみにはめる

ストーリー編 STORY

遺跡の調査を引きうけよう

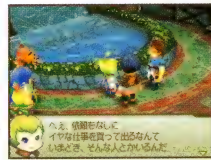
エリルを助けてくれたラーケイクスにお礼を言うために図書館へ行こう。氷の山の頂上で、遺跡の一部を元に戻してくるように依頼されるぞ。

⬅氷の山と炎の山には、それぞれ大昔の遺跡が存在するらしい。

➡遺跡を元に戻したとき、一体何が起こるのかたしかめよう！

街を歩きまわって住民と話そう！

街では、氷の山のふもとにクエスト情報らしき立て札があるのを教えてもらえる。また、寝ている男と話すと、炎の山の立て札情報も聞けるのだ。

⬅世界中で美を探求している謎のモーグリにも出会えるぞ。

➡住民たちは、用水路が臭くなくなったことを感謝している！

ショップデータ

大黒フレンド

アイテム名	種類	価格
薪割りのナタ	武器	225
木の槌	武器	225
ウッドボウ	武器	225
キャンディロッド	武器	225
ウッドグリップ	武器	225
兵士の槍	武器	225
ブロンズヘルム	防具：頭	150
青魔道士マスク	防具：頭	170
ブロンズの胸当て	防具：胴	300
青魔道士の服	防具：胴	330

カスタマイザーセンター

アイテム名	種類	価格
樫の枝	素材	60
バトルアックス	レシピ（武器）	6
キラキラ☆メイス	レシピ（武器）	8
スリングショット	レシピ（武器）	8
魔法のほうき	レシピ（武器）	8
エレメントパドル	レシピ（武器）	8
パルチザン	レシピ（武器）	8
ヘッドギア	レシピ（防具：頭）	6
黒魔道士の帽子	レシピ（防具：頭）	6
ソルジャースーツ	レシピ（防具：胴）	12
黒魔道士のローブ	レシピ（防具：胴）	12
ライフリング	レシピ（アクセサリー）	10
スキルリング	レシピ（アクセサリー）	10

ダンジョン編 DUNGEON

ショップで装備品をグレードアップ！

チャプター3からは、ショップに念願の新商品が追加されるぞ。本格的な冒険に出る前に装備を整えておこう。

⬆魔法系か肉弾系か、キャラクターに合わせてよく選ぼう。ビジュアルを楽しむのもいいぞ！

炎に弱いモンスターが出現！

氷の山は炎を弱点にしているモンスターが多く、ファイア系の魔法を使えば有利に戦っていけるぞ。ただし反対に、氷の攻撃は通じにくいので、ひかえておこう。

⬅クラヴァット族などもマジックパイルに参加！

滑車につかまる移動手段が登場

氷の山では、滑車につかまって谷を越えるケースが出てくる。難しいことはなく、ジャンプしてぶら下がればオーケーだ。見かけたらどんどん利用していこう。

⬅滑車移動中にBボタンを押せば落下もできるぞ。

ZONE 1

氷の山のふもとにあたるゾーン。モンスターも少なく、手すりのしかけだけクリアすれば先へ進むことができる。

CHECK 2

A

START

CHECK 1

出現モンスターリスト

モンスター	ページ
スノームー	P182へ
フライアイ	P182へ
アイスボム	P182へ
ぷちボム	P182へ
バット	P182へ
エレキクラゲ	P182へ
アイスプリン	P181へ
アーリマン	P182へ
氷のエレメント	P182へ

CHECK 1 チェック1

立て札に乗って宝箱へジャンプ

立て札に乗ってジャンプすれば、セルキー族の2段ジャンプを使わなくても宝箱に届くぞ。

➡立て札のクエスト情報も忘れずにチェック。

CHECK 2 チェック2

手すりにつかまって扉を開ける

立て札のメッセージのとおり、手すりにつかまって扉を開けよう。黒い影の部分が手すりの真下にあたるので、そこでジャンプすればつかまるぞ。

⬅ブリザドなどで妨害してくるバットを、事前に倒してからつかまると安全だ。

➡ジャンプ移動でもつかまれるが、この位置で真上にジャンプするのが確実！

A
(P056 A へ)

B
(P058 B へ)

ZONE 2

ポットを利用して池を凍らせるしかけが登場。このあとも出てくるしかけなので、ここでコツをつかんでおこう。

CHECK 4

CHECK 3 チェック3

ポットを投げて池を凍らせよう

青いポットにブリザドを当てると凍るので、凍った状態で持ち上げて池に投げこもう。すると池全面が凍り、反対側のエリアへ進めるようになるぞ。

⬅仲間が池の中にいるとダメージを受けるので、凍らせる前に地上に呼ぼう。

➡2段ジャンプならギリギリ池を飛びこえて、反対側に到達することも可能だ。

CHECK 4 チェック4

仲間を呼んでモンスターを撃破!

反対側のエリア付近まで進むとアイスボムとスノームーが出現するぞ。1人では囲まれてしまうので、すぐに仲間を呼んで戦闘態勢を整えよう。

⬅3体のモンスターが同時に出現。はさみ打ちされないように壁際で戦おう。

➡ピンチになったら、いったんゾーン3へ逃げこんでしまうのも1つの手段だ。

CHECK 5

B (P057 B へ)

C

ZONE 3

足場と滑車を利用して2つの谷を越えよう。最初は足場が用意されていなく、しかけをクリアすることで出現するぞ。

CHECK 6

CHECK 5 チェック5

ブロックを踏み台にして手すりへ

ブリザドで凍らせたポットを池に投げこめば、手すりの下までブロックを運べるぞ。そして手すりにつかまると、足場が出現して谷を渡れるのだ。

←池を凍らせる前に手すりの影の位置を覚えると、あとでつかまりやすいぞ。

➡手すりが作動すると、この場所に足場が出現。ジャンプして反対側へ進もう。

CHECK 6 チェック6

滑車につかまって谷を越えよう!

滑車にぶら下がると自動的に動いて谷を渡ることができる。ただし、事前にフライアイを倒しておかないと、たたき落とされてしまうので注意!

←滑車付近でフライアイと戦うと、谷に落ちやすいので中央におびき寄せよう。

➡一度進んだら戻っては来られない。宝箱の取りのがしなどに気をつけよう。

D
（P060 D へ）

ZONE 4

足場を渡っていくゾーンだが、2段ジャンプを使ってマップの高地を移動し、そのまま先へ進むことも可能だ。

C

CHECK 7

CHECK 7

チェック7

順番に足場を出現させて進もう

このゾーンでは、いくつもの足場を順番に出現させて道を作っていかなければならない。足場は手すりの作動に対応しているので、近くに手すりが見えたらどんどんつかまっていこう。

⬆入口付近のモンスターを全滅させると、最初の手すりが出現するのでつかまろう。

⬇まず2つめの足場に移ってから、斜め後ろへ戻るようにしてジャンプしよう。

⬆少し遠く見えるが、そのまま手すりの方向へジャンプすれば地面に着地するぞ。

⬆足場を連続で渡っていけば、最後の手すりへとたどり着くのだ。あと1歩!

⬆足場をすべて渡ったら、モンスターを撃破しつつ宝箱を取ってゾーン5へ。

CHECK 9

E

②

①

D
(P059 D へ)

CHECK 8

CHECK 10

ZONE 5

スライドブロックをフットスイッチに乗せることがゾーン５の目的。まずは手前のに乗せることから始めよう。

CHECK 8 チェック8

スライドブロックをフットスイッチに乗せる

ブロックは水中を移動できないので、池を凍らせてからスイッチの上まで運ぶ必要がある。そのあとで池を元に戻せば、スイッチに落下させられるぞ。

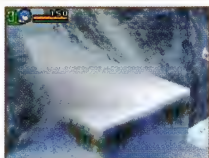
⬆ブリザドポットにブリザドを当て、池に投げこみ凍らせる。

⬆ブロックをスイッチの上に押していく。位置が大切だ。

⬆ファイアポットにファイアを当てて投げこめば氷が溶けるぞ。

CHECK 9

スライドブロックを奥のスイッチに乗せる

手前のフットスイッチの作動によりブロックが上昇したら、ふたたびポットで池を凍らせる。ブロックを反対側へ落下させれば奥のスイッチまで運べるのだ。

⬆奥のフットスイッチを作動させればゾーン6への扉が開く！

CHECK 10

奥まで進んで宝箱をゲット！

現時点では奥の扉を開けることはできないが、宝箱が２つもあるので無視はできないぞ。モンスターから経験値やオーブをかせぐチャンスでもあるのだ！

⬆この場所のブロックは動かせないので足場として使おう。

CHECK 12

F
(P062 F へ)

G
(P062 G へ)

E

ZONE 6

滑車を使えばそのままゾーン8へ進めるが、スイッチのしかけをクリアしてゾーン7の宝箱を取りに向かおう。

CHECK 11

CHECK 11 チェック11

タイムカウントスイッチを攻撃!

通路のモンスターを全滅させるとタイムカウントスイッチが出現。端までスライドさせれば、右奥にぶら下がりスイッチが出現して上へ登れるぞ。

←最後まで滑車につかまると谷へ落ちてしまうぞ。早めに通路へ着地しよう。

→ぶら下がりスイッチは、手前のタイムカウントスイッチを叩くと出現する。

CHECK 12 チェック12

見えにくい場所の宝箱もゲット

チェック11の手順で上の通路に上がったら、手前側の足場に飛びおりてみよう。さらに、そのままジャンプで進んでいけば宝箱にたどり着けるぞ。

←ジャンプしなくても、この場所から歩いて手前側に落ちるだけでオーケー。

→宝箱の近くに滑車があるが、利用できないので来た道をジャンプで戻ろう。

CHECK 14

G (P061 G へ)

ZONE 7

2つの宝箱を取ることが目的。現時点では一部分しか移動できないので、入手後はそのままゾーン6へ戻ろう。

CHECK 13

BOSS

F (P061 F へ)

ZONE 8

氷の山の最終ゾーン。モンスターとのバトルをクリアしたら、頂上に上がってラーケイクスの依頼を達成しよう。

CHECK 13

4体のモンスターとバトル

中央付近まで進むと4体のモンスターが出現する。ボスモンスターではないが、すべて倒さないと先へ進めないぞ。逃げずに全力で立ち向かおう!

←ここまでに登場したことのない、強敵のアーリマンが3体も襲ってくるぞ!

➡バトル中にゾーン6へ引きかえせる。危ないと思ったら、一度戻って回復!

CHECK 14

頂上のブロックをくぼみにはめよう

4体のモンスターをすべて倒すと、頂上に遺跡の一部が出現する。ラーケイクスに依頼されたとおり、それを押して中央のくぼみにはめこもう。

←この場所からジャンプで上がっていけば、頂上へたどり着くことができる。

➡遺跡の一部は、出現場所から一直線に押していけば、くぼみにスッポリはまるぞ。

BOSS DATA

アーリマン×3
氷のエレメント

【アーリマン×3】(P182へ)

弱点							
炎	×	氷	×	雷	×		
聖	○	闇	×	時空	○	気絶	△

【氷のエレメント】(P182へ)

弱点							
炎	◎	氷	×	雷	◎		
聖	○	闇	○	時空	○	気絶	△

アーリマンにはヒット&アウェイで応戦!

攻撃範囲の広い回転攻撃やビームなど、アーリマンは接近戦に強い。むやみに接近せず、ふだんは距離を開けるのが得策。そしてスキが生まれたときに、接近してダメージを与えるのだ!

←集中攻撃を受けると大ピンチ。かならず1体ずつ相手にしよう。

←ビームは正面しか攻撃しないが、発生が速いので見きるのは難しいぞ。

氷のエレメントはファイアで撃破

氷のエレメントは、物理攻撃ではあまりダメージを与えられない。ファイア系の魔法が有効なので、アーリマン戦の前に魔法ですばやく倒しておこう。

←アーリマンの攻撃を多少受けても、ファイアの発動に専念するのがオススメ。

氷の山の遺跡調査を終了!

バトルをクリアして頂上のブロックをはめると、遺跡が空高くそびえ立つ。今はこれで帰ることになるが、ふたたびこの場所を訪れるときが……!

←山頂にあるブロックを石碑にはめると、振動とともに謎の建造物が姿を現した!

Chapter 4

遺跡の秘密

いせきのひみつ

チャプター４では、氷の山に続いて炎の山の頂上をめざす。爆発する油タルや溶岩など、炎にまつわる数々のしかけを乗りこえよう！

炎の山（1回目）・全体マップ

ZONE 1 START
ZONE 2
ZONE 3
ZONE 4
ZONE 5
ZONE 6 BOSS

進行チャート

しんこうチャート

ZONE 1
油タルを爆発させてZone2への通路を開く

ZONE 2
油タルを爆発させてZone3への通路を開く

ZONE 3
水タルで火を消してZone4へ進む

ZONE 4
カギを出現させてZone5への通路を開く

ZONE 5
水タルで火を消してZone6へ進む

ZONE 6 BOSS
ロールスパイダーとのバトル。クリア後にフットスイッチを踏んで頂上へ

ZONE 6
ブロックをくぼみにはめてワールドマップへ移動

ストーリー編 STORY

炎の山の遺跡調査を依頼される

氷の山の遺跡調査を終了したら、街の図書館へ戻ってラーケイクスに報告しよう。次は、もう1つの遺跡がある炎の山を探索することになるぞ。

⬆遺跡が動いたことを告げると、ラーケイクスは興味津々。

⬇炎の山の場所を教えてもらえるので、さっそく向かおう!

村へ戻ってシェルロッタに話しかけよう

炎の山の遺跡調査を終えてラーケイクスとの約束をはたしたら、ゆっくり休むために村へ戻ろう。シェルロッタに話しかけて眠りにつくと……。

⬆家に帰るとシェルロッタが。団らんのひとときが訪れる…。

⬇ラーケイクスの陰謀によりクリスタルは砕けちった!

ショップデータ

大黒フレンド

アイテム名	種類	価格
バトルアックス	武器	315
キラキラ☆メイス	武器	315
スリングショット	武器	315
魔法のほうき	武器	315
エレメントバドル	武器	315
パルチザン	武器	315
ヘッドギア	防具:頭	230
黒魔道士の帽子	防具:頭	240
ソルジャースーツ	防具:胴	450
黒魔道士のローブ	防具:胴	480
ライフリング	アクセサリー	300
スキルリング	アクセサリー	300

カスタマイザーセンター

アイテム名	種類	価格
アイアンソード	レシピ(武器)	10
鉄の槌	レシピ(武器)	10
アイアンランス	レシピ(武器)	10
パワーラケット	レシピ(武器)	10
力の杖	レシピ(武器)	10
アイアンボウ	レシピ(武器)	10
アイアンアーマー	レシピ(防具:胴)	15
白魔道士のローブ	レシピ(防具:胴)	16
アイアンヘルム	レシピ(防具:頭)	8
白魔道士のフード	レシピ(防具:頭)	8
鉄	レシピ(素材)	5

ダンジョン編 DUNGEON

炎の山は溶岩に入ると大ダメージを受ける!

炎の山はあちこちに溶岩が流れていて、うっかり足を踏みいれると大ダメージを受けてしまう。プレイヤーだけでなく仲間が落ちてもピンチになるので、安全な移動ルートを確保していこう。

⬆溶岩から脱出したあとも追加ダメージを受ける。画面外の仲間はすぐに呼ぶことが大切だ。

爆発するタルを利用しよう

炎の山に置かれている油タルは、ファイアを当てると数秒後に爆発する。それを利用すれば、岩を破壊したり、モンスターにダメージを与えることができるぞ。

⬅道をふさぐ大きな岩を爆発に巻きこんで進んでいこう。

炎以外の属性で攻めよう!

炎の山のモンスターは炎の攻撃が通じにくい反面、全般的に雷に弱い。氷の攻撃が有効なモンスターもいるが、雷の攻撃を使えばつねに有利に戦えるのだ。

⬅マジックポット以外のすべてのモンスターに有効だ!

CHECK 2

A

START

CHECK 1

ZONE 1

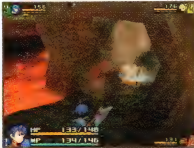
炎の山の入口にあたるゾーン。下のフロアに溶岩が広がっているので、落ちないように慎重に通路を渡ろう。

出現モンスターリスト

モンスター	ページ	モンスター	ページ
ゴブハンマー	P183へ	レッグドフラワー	P183へ
ヴァルカンムー	P182へ	火のエレメント	P183へ
ボム	P183へ	マジックポット	P183へ
ファイアバット	P183へ	ぷちボム	P183へ
ファイアプリン	P183へ		

CHECK 1 チェック1

岩を破壊して宝箱に到達!

この岩の中には宝箱が隠されている。チェック2の要領で油タルを爆発させれば岩を壊せる。

←タルを下のフロアに投げて使えばOK。

CHECK 2 チェック2

油タルを爆発させれば道が出現

ここの岩は攻撃しても破壊不可能。近くの油タルにファイアを当てれば数秒後に爆発するので、その爆発で岩を壊してゾーン2への道を開こう。

←ファイアを当てる前に、まず油タルを岩に密着させるように置いておこう。

→白い点滅が速くなったら爆発直前の合図。巻きこまれないように離れよう!

CHECK 5

CHECK 3

CHECK 4

B

(P068 B へ)

A

ZONE 2

木の足場をジャンプで進むゾーン。木の足場は乗ると一定時間で落下するので、リズミカルに渡っていこう。

CHECK 3 チェック3

水タルで火を消してから進もう

通路をふさぐ炎は、触れるとダメージを受けて先へ進めない。近くの水タルで消火しよう。直接消せない場合は、炎の近くに置いてブリザドの魔法を当てよう。

⬆水タルに衝撃を与えれば壊れて水が飛びちる。

CHECK 4 チェック4

手すりにぶら下がってタルを出現させる

手すりにつかまると油タルが出現する。ファイアで爆発させ、道をふさいでいる岩を破壊しよう。

⬅近くにいるファイアプリンを倒してから、安全に手すりへジャンプ。ジャンプ位置は黒い影を目安に!

CHECK 5 チェック5

油タルを岩まで運んで爆発させる!

この場所の岩を破壊すれば、中に隠れた宝箱を入手できる。破壊には爆発が必要になるので、チェック4で使った油タルを運ばないといけないぞ。

⬅溶岩に油タルが落ちると最初からやり直し。木の足場の落下時間に要注意。

➡油タルを岩の前に置くことが目標。手前の石の足場から斜め右にジャンプ!

CHECK 7

CHECK 8

C

CHECK 6

ZONE 3

5か所の炎が行く手をはばむので、1つずつ消しながら進んでいこう。足場に近づくまでは落石も襲ってくるぞ。

B

(P067 Bへ)

CHECK 6 チェック6

落石をタイミングよくジャンプでよける!

落石を受けると炎のダメージを受けるうえに、しばらく行動不能になってしまう。落石が画面上に現れたら、すばやく横に動くかジャンプで確実に避けよう。

⬆HPが大きく減ったら、壁際の安全地帯にいったん避難。

CHECK 7 チェック7

水タルを投げて足場の火を消そう

動いている足場へは、水タルで炎を消してから飛び移ろう。消さなくても足場の端を通れば先へは進めるが、危険が大きいのでオススメできないぞ。

⬆足場が接近してきたらタイミングよく水タルを投げよう!

CHECK 8 チェック8

2つのタルをうまく使って3か所を消火

まず2つの水タルを使って、動く足場の2つの炎を消火。そして水タルを持って動く足場に乗り、向こう岸の炎に投げつければゾーン4は目前だ。

⬅足場の中央を目がけてジャンプして投げれば、2つの炎を同時に消せるぞ。

➡足場が向こう岸へ接近したときに、水タルを投げれば炎に近づけられる!

CHECK 9

C

D

(P070 D へ)

ZONE 4

谷間もなく安全に移動できるゾーン。ただし、油タルを入手するために、モンスターとのバトルは必須だ。

CHECK 9

チェック9

油タルの爆発を利用してカギをゲット！

1 モンスターを倒して油タルを入手

このエリアには、油タルを頭に乗せて出現する敵が4体いる。この油タルがエリア攻略のキーアイテムなので奪いとろう！

2 油タルを爆発させて4つの岩を破壊

油タルを手に入れたら、爆発させて溶岩の周囲にある4つの岩を破壊しよう。タルが全部爆発するとモンスターが復活するぞ。

3 4つのフットスイッチを踏んで回ろう

岩を破壊するとその場所にフットスイッチが現れるので、4つのスイッチをすべて踏んで押そう。溶岩に入らないように注意だ。

4 カギを入手すれば扉も開放される

すべてのフットスイッチを押した状態にすると、ゾーン5への扉の前にカギが出現。カギを手に取ると扉も自動的に開く！

ZONE 5

落石と溶岩のしかけは一瞬で大ダメージにつながる危険がある。これまで以上に慎重な移動が要求されるぞ。

CHECK 11

BOSS

E

E

D

(P069 D へ)

CHECK 10

ZONE 6

ロールスパイダーとのバトルが待つ、炎の山の最終ゾーン。スイッチを使わないと頂上へ到達できないのだ。

CHECK 10

チェック10

落石をかわしてタルを運ぶ

ゾーン6への扉へは、炎を消さないかぎり近づけない。落石やモンスターに谷へ落とされないように、慎重に水の入ったタルを運んでいこう!

←通路がせまいので、道中のモンスターをあらかじめ全滅させておくと安全だ。

➡木の足場が落下するまえに、すばやくジャンプしてタルを炎へ投げつけよう。

CHECK 11

チェック11

ブロックをくぼみにはめこもう

ロールスパイダーを倒すとスイッチが出現し、仲間とともに全員で乗ると頂上まで上昇。頂上でブロックをくぼみにはめれば依頼は見事に達成だ。

←パーティー全員で乗らないとフットスイッチは作動しない。位置を調整しよう。

➡ブロックをくぼみまで押してはめれば、ゲートキーパーが起動して遺跡が復活!

BOSS DATA

ロールスパイダー

HP ヒットポイント	基準経験値
2520	210

弱点	炎	×	氷	○	雷	○
聖	○	闇	△	時空	△	気絶	×

巨大なクモの姿をしたモンスター。ふだんは長い手足で獲物をなぎ払うが、球状に変形してローリングすることもできるぞ。なぎ払いを避けるため、正面に立たないように戦おう。

タルの水で頭の火を消してから攻撃!

頭上の火が燃えているかぎり効果的なダメージを与えられないが、これまでの炎と同じくタルの水をかければ消火できる。一定時間が経過すると火は復活するので、ふたたび水をかけてやろう。

⬆燃えている状態でいくら攻撃してもダメージはわずか。

⬆マップの隅から水タルを運んできて頭上に投げつけよう。

⬆火が消えたあとは与えるダメージが数倍にアップ!

回転アタックは左右にかわす!!

球状では回転しながら突進することが多い。スピードは速いが直進するだけなので、突進のモーションが見えたらすばやく左右に移動しよう。

⬅突進後は元の姿に戻ってしばらく行動不能に。反撃の大チャンス!

火の球がきたらダッシュ!

球状からは回転アタックのほかに、火の球を飛ばしてくることもあるぞ。火の球は追尾性能を備えているので、消滅するまで逃げまわるのが無難だ。

⬅ロールスパイダーと距離を開くように逃げれば不意打ちも回避できる。

チャプター Chapter 5

意外な敵

いがいなてき

魔法を放つ書見台やミミックなど、新しいしかけが盛り沢山。スタートからゴールまでが円形になっているのでレベル上げにも最適だ。

図書館(1回目)・全体マップ

ZONE 7
ZONE 6
ZONE 8
ZONE 5
ZONE 1
ZONE 9
BOSS
ZONE 4
ZONE 2
START
ZONE 3

進行チャート しんこうチャート

ZONE 2
茶色い本を書見台に乗せ、Zone3への通路を開く

ZONE 3
空の本棚を動かし、通路を開く

ZONE 4
書見台に本を乗せ、発射される魔法をスイッチへ導いてZone5への通路を開く

ZONE 5
書見台に本を乗せて発射される魔法でスイッチをすべて作動させ、Zone6への通路を開く

ZONE 6
敵をすべて倒すと出現するタイムカウントスイッチを押し、現れた書見台に本を乗せる

ZONE 7
本棚と本を使ったしかけを解き、Zone 8への通路を開く

ZONE 8
しかけを作動後、敵をすべて倒して大きなカギを入手

ZONE 3
大きなカギを使って扉を開く

ZONE 9 BOSS
ラーケイクスとバトル。クリア後イベント発生

ストーリー編 STORY

村人たちはどこに……?

炎の山をクリアすると、村には1人を除いて誰もいなくなってしまう。たった1人残された村人の話を聞くことが、新しい冒険への入口だ!

➡消えるのは村人だけなので、街ではちゃんと買い物ができる。

➡村人の話を聞いたあとは、再びあの場所から冒険が始まるぞ。

図書館に魔物が出現!

冒険の新しいスタートを迎えた後、街へ行くとなにやら騒ぎが。そんな中、図書館の前にいる騒ぎに加わっていない2人に話を聞いてみると……?

➡カスタマイザーセンターは猫が店員に! 施設は利用可能だ。

➡この時期でしか聞けない会話も多数あるので要チェックだ!

ショップデータ

大黒フレンド

アイテム名	種類	価格
アイアンソード	武器	375
鉄の槌	武器	375
アイアンボウ	武器	375
力の杖	武器	375
パワーラケット	武器	375
アイアンランス	武器	375
アイアンヘルム	防具:頭	300
白魔道士のフード	防具:頭	320
アイアンアーマー	防具:胴	600
白魔道士のローブ	防具:胴	630

カスタマイザーセンター

アイテム名	種類	価格
バスタードソード	レシピ(武器)	12
辞書ハンマー	レシピ(武器)	12
バズーカ	レシピ(武器)	12
ギヤマンの鐘	レシピ(武器)	12
クィーンヒール	レシピ(武器)	12
タイタンランス	レシピ(武器)	12
チェインフード	レシピ(防具:頭)	10
ぎんぶちメガネ	レシピ(防具:頭)	10
チェインメイル	レシピ(防具:胴)	19
書生の服	レシピ(防具:胴)	20
ムー皮紙	レシピ(素材)	7

ダンジョン編 DUNGEON

しかけを解除するのは敵をすべて倒してから

フットスイッチに乗ったり、魔法を誘導するなど忙しいこのダンジョン。余計なダメージを少しでも減らすこと!

⬆しかけを動かしたら敵が出現することも! 残りHPはつねに満タン近くにしておきたい。

ハチの巣を見つけよう

一度に出現する数が多く、ダメージを受けると毒になってしまうクラウドビー。マップ内にあるハチの巣を壊さないと無限に出現するので、優先的に壊そう。

⬅ハチの巣はクラウドビーが出現する近くだ。

要注意モンスター・ミミック登場!

このダンジョンにはミミックが出現するぞ。宝箱に化けているうえ、かなりの強敵なので、HPが減った状態で近づくと危険! 戦うなら事前の準備を忘れずに。

⬅戦う時は、スロウをかけてヒット&アウェイ。

H
(P080 H へ)
A
START

ZONE 1
錠前のカギを取った後一度このマップへ戻ってくる。外に出ると最初からやり直しになるのでボス戦へ直行！

ZONE 2
大きな障害物もなく、戦いやすいマップ。書見台に本を乗せるのは、ゾーン内の敵をすべて倒してからにしよう。

A
B
CHECK 1
CHECK 2
CHECK 3

出現モンスターリスト

モンスター	ページ	モンスター	ページ
ゴーレム（格闘）	P184へ	レッグドフラワー	P184へ
スケルトン	P184へ	ミミック	P184へ
クラウドビー	P183へ	マジックポット	P184へ
ニードルタートル	P184へ	ぷちムーバー	P184へ

CHECK 1 チェック1

書見台に本を置いて道を開こう！

マップ上にある本を書見台に乗せると、しかけが作動。図書館でよく登場するしかけだ。

←書見台のしかけを作動させる本は3種類。

CHECK 2 チェック2

ピンチのときはタルのアイテムを

残りHP・MPが不安なときは、アイテムタルの中のアイテムで回復してから先へ進もう。

←タルは部屋に入りなおせば何度でも出現。

CHECK 3 チェック3

ハチの毒に注意！

攻撃力は高くないが、毒の追加効果を持つクラウドビーの攻撃。毒は魔法を中断するので治療を！

←遠くから魔法で一掃すると、毒の効果を受けることがない。

CHECK 5

C (P076 C へ)

I (P080 I へ)

B

ZONE 3

広く障害物が少ないマップなので、隣のマップへ移動しやすい。ピンチに限らず、つねに逃げることを忘れずに。

CHECK 6

CHECK 4

CHECK 4 チェック4

ピンチのときは本の力で敵を倒そう！

このマップに出現する本は、書見台に乗せると敵に向かって強力な攻撃魔法を放つぞ。ピンチのときや、余計なダメージを受けたくない場合に使おう。

←乗せてから魔法が放たれるまで少し時間があるので使うタイミングは早めに。

→書見台から放たれる魔法は、敵をほぼ一撃で倒す、とても強力な攻撃魔法だ！

CHECK 5 チェック5

空の本棚は動かすことができるぞ

空の本棚は、押して動かせる。通路を開くだけでなく、スイッチの重し代わりにもなるぞ。

←動かしかたはスライドブロックと同じだ。

CHECK 6 チェック6

2周目以降はセーブストーンが出現

大きなカギを入手後、マップ中央にセーブストーンが出現。経験値稼ぎの拠点にすることができる。

←先を急ぐもよし、付近のゾーンのザコモンスターを倒してレベル上げもよし！

CHECK 9

CHECK 7

D

C
(P075 C へ)

CHECK 8

ZONE 4

通路がせまく、敵・味方入り混じった乱戦になりやすい。敵に囲まれてしまわないよう、つねに逃げる準備を。

CHECK 7

書見台から発射される魔法を誘導しよう

書見台に本を乗せると、魔法がキャラを追いかけるように発射される。白いスイッチの横に移動し、放たれた魔法の発動に巻きこめばしかけが動くぞ。

←魔法は広めの効果範囲を持っているので多少離れていてもしかけは発動する。

➡魔法は仲間キャラに触れても発動せず、操作キャラのみに反応して発動する。

CHECK 8

仲間を呼ぶのを忘れずに!

この小部屋には敵が2体出現するが、仲間は指示しないと降りてこない。1人対2体では不利なので、この小部屋に降りたらまず仲間を呼んで戦う準備を。

⬆邪魔されずハシゴを動かすために敵を先に倒しておこう。

CHECK 9

書見台からの魔法を自分の魔法で誘導

発動させなくてはいけない白いスイッチは本棚の向こう。書見台から放たれる魔法が持つ、操作キャラの魔法リングを追いかける性質を利用し、誘導しよう。

⬆魔法のリングは本棚の下を抜けて向こう側へ移動するぞ。

CHECK 12

E
(P078 E へ)

CHECK 10

D

ZONE 5

しかけのクリアには時間制限がある。敵を相手にしながらではうまくいかないので、最初に敵を全部倒しておくのが正攻法といえる。

CHECK 11

CHECK 10 チェック10

敵をすべて倒しておこう

ここのマップで発動させるしかけには時間制限がある。途中で邪魔をされてしまわないように、あらかじめ敵をすべて倒しておくととても楽に攻略できるぞ。

↑書見台に乗れることを利用すると敵の背後を取るのもラク。

CHECK 11 チェック11

スイッチを攻撃すると白いスイッチが降りてくるぞ

スイッチを攻撃すると、3つの白いスイッチが降りてくる。3つすべてに書見台からの魔法を当てると道が開けるが、一定時間たつと元の位置に戻ってしまう。

↑このダンジョンで最難関ともいえる、シビアなしかけだ。

CHECK 12 チェック12

急いでもあせらずに魔法を当てていこう!

制限時間内にしかけを発動させるには、敵を倒しておくことと、立ち止まらないようにすばやく行動することが必要。右の写真で全体の流れを覚えておこう。

↑書見台に本を置くと同時に、一番近い白いスイッチに向かう。

↑白いスイッチで魔法が発動している最中に次の本を拾おう。

↑制限時間内に3つすべての白いスイッチに魔法を誘導しよう。

CHECK 15

F

CHECK 14

E
(P077 E へ)

CHECK 13

ZONE 6

途中を本棚で仕切られていて、見た目よりせまく感じるゾーン。スケルトンに囲まれないよう下がりつつ戦おう。

CHECK 13

敵を倒しながら本を一番奥まで運ぼう

ここに落ちている本は、このマップ最後のしかけを発動させるのに必要。あとで取りに戻らなくてもいいように、運びながら奥へと進んでいこう。

←本を敵の向こうに投げておき、倒したあとに拾うと手間が省けて効率的だぞ。

➡仲間の頭の上に本を乗せておき運んでもらうというやりかたももちろんアリ。

CHECK 14

敵をすべて倒すとスイッチが出現

次の部屋に進むためには敵をすべて倒し、タイムカウントスイッチを出現させる必要がある。スイッチが出現しなかったらマップの入口まで戻ってみよう。

⬆どうしても敵が見当たらなければ一度部屋を出てみよう。

CHECK 15

本はあらかじめ書見台の近くに置いておこう

このタイムカウントスイッチは時間とともに元の位置に戻ってしまう。あらかじめ書見台の近くに本を移動させてから、スイッチを動かすようにするといい。

⬆上のマップで書見台が出現する位置を確認しておこう。

CHECK 16

G（P080 G へ）

CHECK 18

F

CHECK 17

ZONE 7

敵は少ないがしかけを動かすのにコツを必要とするものもあり、時間を取られがち。下の攻略を参考に進もう。

CHECK 16 チェック16

本棚を落としてスイッチを押そう

入口近くの敵をすべて倒したら、目の前にある空の本棚を押して下へ落とそう。落としたあとにもう一度押してスイッチに乗せ、しかけを作動させよう。

⬆実は上の段から降りずに本棚を押すことができるぞ!

CHECK 17 チェック17

書見台から放たれる魔法は床や壁にそって移動する

本棚の下をすり抜けたり壁にそって登ったりできる魔法リングだが、空に浮かぶことだけはできない。空中にある白いスイッチには本棚を使って誘導しよう。

⬆空中へ誘導しようとしても、発動せずにリングは消える。

CHECK 18 チェック18

魔法で書見台の魔法を誘導しよう

書見台の魔法が発動する前に、すばやくフットスイッチを押して本棚を上昇させ、そこに魔法リングを移動させよう。くわしい手順は右の写真を見て確認!

⬆あらかじめ移動させておいた本を書見台の上に乗せる。

⬆ボタンスイッチに移動し、本棚浮上後にリング発動!

⬆書見台から本棚を通って白いスイッチまで誘導しよう。

ZONE 8

マップ自体はあまり広くないが、敵やしかけの多さから実際にかかった時間以上に長く感じてしまうマップだ。

CHECK 21

BOSS

G
(P079 G へ)

I
(P075 I へ)

CHECK 19

ZONE 9

ボスと戦うために用意されたマップ。しかけや障害物もなく、純粋に戦いだけに集中できるように作られている。

CHECK 20

H
(P074 H へ)

CHECK 19 チェック19

ハシゴを白いスイッチにくっつけておこう

動かせるハシゴは空中の白いスイッチの横にくっつけておこう。書見台から放たれた魔法リングは、このハシゴを伝って白いスイッチへ移動するぞ。

←動かせるハシゴは最初から白いスイッチの横に付けておくといいぞ。

→ハシゴを正面から押したいときは、登らないよう斜めから押す必要がある。

CHECK 20 チェック20

敵を倒すと錠前カギが！

スイッチを踏むと本棚の後ろから敵が出現。その敵を倒すと錠前カギが……と続く。本棚の後ろに隠されている本を取れば、いよいよゴールまであと少しだ。

↑本を壁に向かって投げると頭の上に乗り、運びやすくなる。

CHECK 21 チェック21

ミミックは離れたら襲ってこなくなるぞ

ここで登場するミミックは倒さなくてもOKだが、隣に宝箱があるため襲われてしまうことがある。そんなときは下段に逃げれば追いかけてこないので安全。

↑魔法も使ってくるため、降りてもしばらく油断は禁物だ。

BOSS DATA

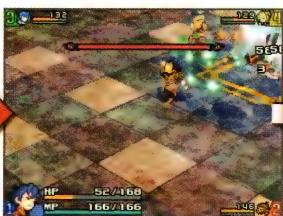
ラーケイクス

弱点			
	炎 ○	氷 ○	雷 ○
聖 ○	闇 △	時空 △	気絶 ×

ラーケイクスだけでなく、他にも３体の敵が出現し、激しい戦いとなる。囲まれてしまうと、一瞬でゲームオーバーになることもあるぞ。つねに動きながら攻撃をかわそう!

周囲の敵をラーケイクスの周りに誘導し、自爆に巻きこもう!

ラーケイクス以外の３体は、一定のダメージを与えると自爆する。仲間が巻きこまれると大ダメージを受けてしまうが、実はラーケイクスの動きを止めることができるので、有効利用しよう。

⬆敵が自爆のモーションを見せたら、ラーケイクスの横に仲間を集めて少し待つ。

⬆敵がラーケイクスの近くに来たら、急いで離れながらLボタンを連打しよう。

⬆すると仲間が消えている最中に自爆し、ラーケイクスだけがダメージを受ける。

深追いは禁物!

ラーケイクスの動きを一時的に止められるので便利な自爆だが、タイミングを間違えるとゲームオーバーの危険も。少しでも遅れたら回避に専念。

⬅複数同時の自爆を受けてしまった場合、ほぼ確実に戦闘不能になる。

凍らせたときが唯一のチャンス!

ラーケイクスはあまり移動しないが、積極的に魔法を放つため接近戦は難しい。そこでブリザド系の魔法を当て、凍ったところを攻撃するといいぞ。

⬅ラーケイクスの魔法リングが消えた瞬間に魔法を発動させるといい。

チャプター Chapter 6

人知を超える力

じんちをこえるちから

マップの数が多く、迷いやすい構造をしているダンジョンだ。しかけも複雑なものが多いので攻略法をしっかりチェックしておこう!

遺跡(1回目)・全体マップ

進行チャート

ZONE 1
マップ中央の大きなスイッチに全員で乗り、Zone3への通路を開く

ZONE 3
エレキテトラを使ったしかけを解き、Zone4への通路を開く

ZONE 4
エレキテトラを使ったしかけを解き、Zone2へ戻る

ZONE 2
Zone3、4から運ばれてきたエレキテトラを、中央付近のソケットへ乗せかえる

ZONE 2
Zone4クリア後、出現した敵をすべて倒し、Zone5への通路を開く

ZONE 5
エレキテトラを使ったしかけを解き、Zone6への通路を開く

ZONE 6
移動するトゲ床中央のエレキテトラを外し、奥のソケットに乗せる

ZONE 2
Zone6から移動して来たエレキテトラをソケットに乗せ、再びZone6へ

ZONE 6
敵全滅後、エレキテトラを使ったしかけを解き、Zone7への通路を開く

ZONE 7
ブランコでの移動と、エレキテトラを使ったしかけを解いてZone8への通路を開く

ZONE 8
エレキテトラを使ったしかけを解き、大きなカギを入手。扉を開いてZone2へ移動

ZONE 2 BOSS
デスゲイズとのバトルクリア後、イベント発生

ストーリー編 STORY

人々はみんな"塔"に夢中?

街にいる人々の話題といえば、突如現れた塔のことばかり。しかし、誰も見つけることができない塔への道を探すのに疲れ、早くも諦めムード?

➡門に押しよせていた人々の代わりに、なにやら怪しい集団が。

➡カリスマ美容師は、敵の出現する図書館を離れこんな場所へ。

謎の遺跡を調査せよ!

村にただひとり残されていたレンによると、ラーケイクスは昔の文明と関係があるようだ。遺跡の場所を教えてもらい、事件の真相へ近づこう!

➡自分なりに一連の事件と向きあい、真相を知ろうとするレン。

➡遺跡は用水路の右上、砂漠のまん中から入ることができる。

ショップデータ

大黒フレンド

アイテム名	種類	価格
バスタードソード	武器	450
辞書ハンマー	武器	450
バズーカ	武器	450
ギヤマンの鐘	武器	450
クィーンヒール	武器	450
タイタンランス	武器	450
チェインフード	防具：頭	380
ぎんぶちメガネ	防具：頭	390
チェインメイル	防具：胴	750
書生の服	防具：胴	780

カスタマイザーセンター

アイテム名	種類	価格
フェザーセイバー	レシピ（武器）	14
ぴこぴこハンマー	レシピ（武器）	14
レンジャーボウ	レシピ（武器）	14
魔法学入門書	レシピ（武器）	14
ハードスマッシュ	レシピ（武器）	14
ランタンランス	レシピ（武器）	14
魔法剣士の帽子	レシピ（防具：頭）	12
猫耳のフード	レシピ（防具：頭）	12
魔法剣士の服	レシピ（防具：胴）	23
毛皮のコート	レシピ（防具：胴）	24
炎のバッジ	レシピ（アクセサリー）	13
氷のバッジ	レシピ（アクセサリー）	13
雷のバッジ	レシピ（アクセサリー）	13
真紅の紋章	レシピ（アクセサリー）	19
紺碧の紋章	レシピ（アクセサリー）	19
黄金の紋章	レシピ（アクセサリー）	19

ダンジョン編 DUNGEON

MPをたくさん使うダンジョンだ!

遺跡はダメージを受けてしまうしかけや、魔法によって解除されるしかけが多い。MPの不足に注意しよう。

⬆レベルが上がれば全回復することを利用して、MPが足りないときは経験値稼ぎをするのも手。

パーティーにセルキー族を入れておくと楽

空中ブランコや高い位置にあるスイッチなど、高低差のあるしかけをクリアしなければいけないため、2段ジャンプができるセルキー族を入れておくといいぞ。

⬅セルキー族なら落ちそうなときは2段ジャンプ。

遠くから攻撃できる武器を装備しておこう

近づくと状態異常を受ける敵や、鉄球を避けながらタイムカウントスイッチを動かさなければいけない場所もある。遠くから攻撃できる武器を装備しておこう。

⬅弓を装備すれば、仲間が密集しなくなる効果も。

ZONE 1

遺跡の入口となるマップ。一度内部に入ってしまうと街に戻ることができないのでしっかり準備をしておこう。

CHECK 2

B

A

CHECK 3

A

CHECK 1

ZONE 2

遺跡の中央部をつらぬく、エレベーターのようなマップ。階数が変わっても同じ風景なので、迷わないように!

出現モンスターリスト

リザードマン P185へ	コカトリス P184へ
サンダーボム P185へ	雷のエレメント P184へ
プリン P185へ	ゴーレム(格闘) P185へ
ダイダロス P185へ	フライアイ P185へ

CHECK 1 チェック1

大きなスイッチの上に全員を呼びよせる

中央にある大きなスイッチは全員で乗れば押すことができる。Lボタンでみんなを呼ぼう。

←少し上側でLボタンを押すと丁度いいぞ。

CHECK 2 チェック2

迷いやすいので、自分の位置をミニマップで確認

似ている風景が続く中を何度も行き来するため迷いやすい。ミニマップで位置を確認!

←出現する敵やエレキテラの位置が目印に。

CHECK 3 チェック3

宝箱を忘れずに取っておこう

ゾーン1に出現する宝箱は、遺跡内部に入るとクリアするまで取ることができないので忘れずに。

←気がつきにくい場所にある宝箱がほかにもあるので、攻略ページを要チェック!

ZONE 3

触れるとダメージを受ける、トゲの床のあるマップ。タイミングを見てしっかり避け、余計なダメージを防ごう。

CHECK 5　CHECK 4　CHECK 6　C　C　B

ZONE 4

敵を呼びよせるセンサーが厄介。操作キャラだけでなく、仲間も触れないようにするため、大きく避けて進もう。

CHECK 4 チェック4

壁を利用して魔法を当てよう

壁にある黄色のスイッチにサンダーの魔法を当てるとしかけが動くが、スイッチは空中にある。魔法のリングは壁を登れることを利用して当てよう。

←黄色のスイッチはサンダーの魔法を当てることにより、しかけを動かせる。

➡壁を使って魔法を誘導するのはほかのダンジョンでも使う重要なテクニックだ。

CHECK 5 チェック5

外したエレキテトラは持っていこう

エレキテトラを外すとトゲの床が止まる。エレキテトラは奥でも使うので持っていこう。

←エレキテトラは頭の上に乗せて運べるぞ！

CHECK 6 チェック6

サンダー系の魔法で力が復活！

ソケットから外したエレキテトラは時間がたつと輝きを失う。サンダー系の魔法を当て復活させよう。

←エレキテトラが輝きを失うと、ソケットに乗せてもしかけが作動しない。

ZONE 5

道幅がせまいうえ、絶えず岩が落ちてくるので、油断すると大きなダメージを受けてしまう。急いで先に進もう。

CHECK 8

D

F

CHECK 7

D

E

ZONE 2（2段目）

ダンジョンの中央をつらぬくマップの第２層部分。前のマップへは戻れず、クリアするまで街にも戻れないぞ。

CHECK 9

CHECK 7

チェック7

敵をすべて倒すと道が開く

エレベーターのようにマップ全体が下がった先では、すべての扉が閉ざされている。出現した敵をすべて倒すことにより、先へ進む扉が開かれるぞ。

⬅リザードマンはブリザド系の魔法で凍らせてから攻撃すると楽に倒せるぞ。

➡サンダーボムは自爆されないように、見つけたら集中攻撃をしかけ速攻撃破。

CHECK 8

チェック8

道のまん中を歩かないようにしよう

次々と落下してくる岩に当たるとダメージを受けてしまうだけでなく、弾かれて道から落ちてしまうこともある。なるべく通路の端を移動すればかわしやすいぞ。

⬆セルキー族なら２段ジャンプで岩を飛びこえられるぞ。

CHECK 9

チェック9

スイッチはどの方向から攻撃しても大丈夫

タイムカウントスイッチはどの方向から攻撃しても、同じ方向にしか動かない。これを利用して、鉄球を避けやすい位置から叩けばダメージを受けずに進めるぞ。

⬆ぶら下がっている鉄球を攻撃すると揺れる方向が変わる。

CHECK 10

CHECK 11

CHECK 12

E

F

ZONE 6

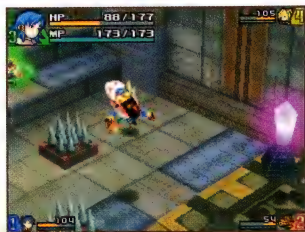
難しいしかけはないマップだが、空中ブランコが初めて登場する。このマップで慣れておくととても楽になるぞ。

CHECK 10

ブランコにつかまる位置は影でチェック

揺れている空中ブランコにつかまるには、少しコツが必要だ。ブランコ自体を見るのではなく、床に映っているブランコの影に注目するといいぞ。

⬅影の位置とキャラの軸を合わせればあとはタイミングよくジャンプするだけ。

➡この場所では、クリアするだけなら2段ジャンプで飛びこえることができるぞ。

CHECK 11

エレキテトラを運ぼう

この場所に置いてあるエレキテトラは、トゲの床を止めるスイッチになっているだけでなく、マップの奥でも必要になる。出現する敵を倒しながら運ぼう。

⬆次々と岩が落ちてくるので、落とさないように端を歩こう。

CHECK 12

無理に敵を倒さなくてもOK

岩が降りそそぐ中、合計3体のゴーレムとの戦闘となる。岩に当たり態勢を崩したところでゴーレムの攻撃が…となりやすいので戦わずに逃げるのも手だ。

⬆マップの一番奥まで行けば、岩は降ってこなくなるぞ。

ZONE 6（下段）

中央の砂地から左の壁の足場を使って登ることができる。ピンチになったときには上に登って逃げるといいぞ。

ZONE 2（3段目）

広いマップで障害物も少ないため戦いやすいが、そのぶん敵の魔法からもねらわれやすい。つねに回避を意識！

CHECK 13　K　（P090 Kへ）　G　CHECK 15　G　H　CHECK 14

CHECK 13

チェック13

魔法中心で戦うと効率がいいぞ

このマップに現れる敵は、プリン＆雷のエレメントと、両方とも武器ではダメージを与えにくい敵だ。魔法攻撃中心で戦い、効率よく倒したい。

⬅プリンはこちらの攻撃をガードしてくる。ブリザド系の魔法で凍らせよう。

➡雷のエレメントには、ファイア系の魔法を使うと大ダメージを与えられる。

CHECK 14

チェック14

敵を倒すとエレキテトラが出現

段差を降りると、フライアイと雷のエレメントが出現。フライアイは攻撃力が高く、広い攻撃範囲を持つやっかいな敵。魔法と組みあわせ一気に倒そう！

⬆先にエレメントを倒しておかないと魔法で邪魔をされる。

CHECK 15

チェック15

ブランコは右上にジャンプ

エレキテトラをソケットにはめるとブランコが動きだす。上段からブランコにつかまり、右の足場へ飛ぼう。手を離すときは、やや斜め上をねらうと確実。

⬆ここにもフライアイが出現。仲間を呼ぶのを忘れずに。

J (P090 J へ)

I (P090 I へ)

CHECK 18

CHECK 16

H

CHECK 17

ZONE 7

敵の攻撃も激しくなる。周囲が崖で囲まれているため、なるべくマップの中央で戦い、余計なダメージを防ごう。

CHECK 16

チェック16

落ちるギリギリ位置からブランコにジャンプ!

ここのブランコは床に影が映らず、位置を把握しにくい。崖に落ちるギリギリの位置からその場でジャンプすれば、ブランコにつかまれるのだ。

←先にある足場はギリギリの距離にあるので、ためらわずにジャンプしよう!

➡セルキー族を操作キャラにすると先にある足場に余裕を持って着地できる。

CHECK 17

チェック17

エレキテトラは落としてしまっても再出現する

周囲が崖で囲まれているので、エレキテトラを崖の下に落としてしまいやすい。けれど、もし落としてしまっても、元の位置に再出現するので安心しよう。

⬆取りに行くときは、もう一度ブランコを使う必要がある。

CHECK 18

チェック18

ソケットの横にエレキテトラを持ってきておこう

動くスイッチにブリザド系の魔法を当てると、一定時間だけソケットがこちらへ近づく。かなり短い時間なので、あらかじめエレキテトラを持ってきておこう。

⬆エレキテトラには、あらかじめ魔法を当てておくのだ。

CHECK 19

CHECK 20

ZONE 2（最下段）

ボスであるデスゲイズとの決戦の場。しかけもなく戦いやすいマップだが、ボスが大きく追いつめられやすい。

J（P089 J へ）

I（P089 I へ）

K（P088 K へ）

BOSS

CHECK 21

ZONE 8

4つのブランコが設置されているがクリアするだけなら使うブランコはひとつだけ。残りは宝箱が置いてあるぞ。

CHECK 19 チェック19

スイッチにぶら下がって移動

ブランコから飛んだ先にあるぶら下がりスイッチ。このスイッチはエレキテトラのところまで運んでくれる。途中で手を離さないようにしよう。

⬅ブランコからスイッチ、スイッチから足場と、アクロバティックな操作が必要。

➡ブランコが振りきったときに前ジャンプすると、スイッチにつかまれるぞ。

CHECK 20 チェック20

セルキー族がいれば楽チン！

空中のエレキテトラを取るときも、宝箱を取りにいく３つのブランコも、操作キャラがセルキー族だと２段ジャンプで方向を修正できるのでとても楽チン！

⬆タイミングが合えばブランコの上に乗ることもできるぞ。

CHECK 21 チェック21

錠前カギを入手するとセーブストーンが出現

敵の頭上に乗っている、ブランコの先にある、タイムカウントスイッチで出現させる、合計４つのエレキテトラを置けば、いよいよクライマックス！

⬆錠前カギを取った後は、忘れずセーブをしておこう。

BOSS DATA

デスゲイズ

HP ヒットポイント 3660

基準経験値 375

弱点						
炎	○	氷	○	雷	×
聖	○	闇	△	時空	○	気絶	×

遺跡の主であるベリアウルデがクリスタルの欠片に反応して変身した姿。それ程移動はしないが、大きな姿のため逃げ場があまりない。回復を優先して着実にダメージを与えよう。

遠くからの攻撃が勝利へのカギ！

デスゲイズは一定間隔で体に電気を帯びる。帯電中に近づくと感電してしまうぞ。遠くから魔法攻撃するキャラと、弓などで遠距離攻撃をしかけるキャラにわけ、なるべく近づかないように戦おう。

⬆レイズとブリザドの魔法をマジックパイルさせた、グラビデの魔法を当てる。

⬆地上に落下したら攻撃のチャンスだ！羽根の紋章を集中的にねらって攻撃!!

⬆デスゲイズが空中に戻ったら急いで離れ、また遠くからグラビデを当てよう。

全体攻撃はタイミングを見て回避！

デスゲイズが放つ全体攻撃は大ダメージを受けるだけでなく、マヒ状態になってしまう。この状態では回復もできなくなるので、確実に避けたい。

⬅大きく羽ばたき、力をためるような動作をしたら遠くに離れ、仲間も呼びよせておくと避けられる。

翼につかまってのヒット&アウェイも有効だ！

もしMPがなくなったときには、羽根につかまって攻撃してみよう。敵が羽ばたく寸前に手を離せば、ダメージを受けずに逃げることができるぞ。

⬅与えるダメージは小さく時間はかかるが、接近戦でも感電せずにダメージを与えることができるぞ。

Chapter 7

クリスタルの欠片を求めて

クリスタルのかけらをもとめて

砕けちったクリスタルコアの欠片を見つけるために、今まで訪れたダンジョンを再び探索することに。まずは、用水路から向かおう。

用水路(2回目)・全体マップ

進行チャート しんこうチャート

ZONE 1
スイッチを攻撃して水位を下げる。水中にあったスイッチを踏んでZone2への通路を開く

ZONE 2
制御棒(1)を押した後、動く岩を置く。制御棒(2)を作動させてZone3への通路を開く

ZONE 3
スイッチを攻撃して動かせる岩を移動させる。スイッチの上に乗せてZone4への通路を開く

ZONE 4
敵を全滅させてZone5への通路を開く

ZONE 5
3つのスイッチを攻撃して乗るスイッチを出現させ、上に岩を乗せてZone6への通路を開く

ZONE 6
レバースイッチで3つの岩を出現させ、すべてスイッチの上に乗せる

ZONE 6
Zone5、2を経由してZone7へ

ZONE 7 BOSS
キマイラ×3とのバトル。クリア後クリスタルコア出現

ストーリー編 STORY

キーアイテムを受けとろう

遺跡の奥で出あったベリアウルデから、ひと通りクリスタルに関する話を聞こう。最後に、キーアイテムを渡してくれる。

⬅ベリアウルデは、まだクリスタルについて何か知っているようだが…。

➡これがあれば、クリスタルの位置がわかるようになるらしい。

クリスタルコアの欠片を探そう

フィールドマップに戻ると、用水路・氷の山・炎の山にクリスタルが輝くのが見える。欠片はこの3か所にあるぞ。

➡どこに行ってもいいが、敵の強さを考えると最初は用水路がオススメ。

ショップデータ

大黒フレンド		
アイテム名	種類	価格
フェザーセイバー	武器	525
ぴこぴこハンマー	武器	525
レンジャーボウ	武器	525
魔法学入門書	武器	525
ハードスマッシュ	武器	525
ランタンランス	武器	525
魔法剣士の帽子	防具：頭	450
猫耳フード	防具：頭	470
書生の服	防具：胴	780
魔法剣士の服	防具：胴	900
毛皮のコート	防具：胴	930

カスタマイザーセンター		
アイテム名	種類	価格
ディフェンダー	レシピ（武器）	15
スカルハンマー	レシピ（武器）	15
ロングボウ	レシピ（武器）	15
大地の杖	レシピ（武器）	15
ハードビート	レシピ（武器）	15
ドラグーンスピア	レシピ（武器）	15
竜騎士の兜	レシピ（防具：頭）	14
グリーンハット	レシピ（防具：頭）	14
竜騎士の鎧	レシピ（防具：胴）	27
緑の服	レシピ（防具：胴）	27
深緑の紋章	レシピ（アクセサリー）	19

ダンジョン編 DUNGEON

レシピを元に防具をそろえておこう

遺跡をクリアすると、防具のレシピが一気に増える。この先強敵が増えてくるので、いくつか作成しておこう。

⬆比較的作りやすい緑の服、がんじょうな竜騎士の鎧がオススメ。材料を集めに行く価値は十分あるぞ。

遠距離攻撃を使うと有利に戦えるモンスターも多い

自爆したり、気絶状態にしてくるなど、やっかいな敵が多い。遠距離からある程度攻撃してダメージを与え、最後に一気に近づいてトドメを刺すと安全に先に進めるぞ！

⬅魔法に弱いエレメント系のモンスターも、遠距離から魔法で攻めていこう。

➡敵が白く点滅し始めたら自爆の前ぶれ。急いで倒すか、逃げるかしよう。

START

CHECK 1

ZONE 1

最初は大半が水におおわれている。スイッチを作動させると水面が下がり、水中の宝箱やスイッチも押せるぞ。

A

CHECK 2

出現モンスターリスト

	モンスター	ページ		モンスター	ページ
	エレキクラゲ	P185へ		ゴーレム（格闘）	P186へ
	雷のエレメント	P185へ		サハギン	P186へ
	キマイラ	P185へ		スケルトン	P186へ
	氷のエレメント	P186へ		火のエレメント	P186へ
	ゴブハンマー	P186へ			

CHECK 1 チェック1

泳ぎながらタイムカウントスイッチを叩こう

水面を泳ぎながらスイッチを叩いていこう。作動させると、水が引いて水面が下がるぞ。

⬅先に水面の敵を退治しておくとラクになる。

CHECK 2 チェック2

水面が下がったらフットスイッチを踏む

スイッチを作動させて水がなくなったら、部屋の下側にあるスイッチを踏めるようになる。宝箱も回収できるようになるので、忘れず取っておこう。

⬅先に水を引いておかないと、この部屋にある宝箱は開けることができない。

➡スイッチを踏むだけで、次の部屋への扉が開く。左下へ向かって進んでいこう。

ZONE 2

ゾーン6のしかけを解き、ゾーン2のゴブハンマー2体を倒すとセーブストーンが出現。ボス戦前に活用しよう。

F (P097 F へ)
B (P096 B へ)
G (P098 G へ)

A

CHECK 4　CHECK 3

CHECK 3

チェック3

制御棒を押しこみスライドブロックで固定

ゾーン2には、押しこむことで作動する制御棒が2つある。まずは手前の制御棒を押しこみ、その後は、近くにあるスライドブロックを動かそう。

←2つの制御棒を両方とも押すことで、次のゾーンへの扉が開くしかけだ。

➡制御棒の前にある、周囲とは違う床の上までスライドブロックを動かしておこう。

CHECK 4

チェック4

制御棒を押して扉を開こう

奥側の制御棒を最後まで押しこむと、ゾーン3への扉が開く。手前の制御棒はブロックでふさがないと、2本目の制御棒と入れ違いで元に戻るぞ。

←制御棒を押しこんだら、段差を上っていってゾーン3方面へ進んでいこう。

➡制御棒の上にある宝箱は、タイミングよくジャンプしないと取りにくいことも。

ZONE 3

部屋の中央にある小さな池の周りを、階段がぐるりと囲んでいる。中央の台座は、スイッチを作動させると上昇。

ZONE 4

中央の大きな部屋と、左上の小さな部屋に分かれている。左上の部屋にある閉じた扉は開けないので気にせずに。

CHECK 6　C　B　(P095 B へ)　CHECK 5　D　C　CHECK 7

CHECK 5

スイッチを攻撃して台座を動かす

敵を全滅させたあと、タイムカウントスイッチを作動させよう。スライドブロックを乗せた中央の台座が、上に向かって動くので、階段の上まで向かおう。

CHECK 6

スライドブロックを急いで動かそう

台座が上にある間に、スライドブロックを押してスイッチの上に乗せよう。セルキー族ならば、スイッチ作動後、2段ジャンプで台座まで行けるので楽だぞ。

←時間が経つと、台座が下まで降りてしまうのでスピーディに。

CHECK 7

敵を全滅させると扉が開く

ゾーン4では、出現するモンスターを全滅させると次の部屋への扉が開く。モンスターは2回にわかれて出現するので、扉が開くまで油断は禁物！

←最初はエレメント系モンスターとゴブハンマーが出現。魔法で一気に倒そう。

➡敵の自爆に巻きこまれると大ダメージだ。白く光ったら一気に集中攻撃だ!!

E (P098 E へ)

D

F (P095 F へ)

ZONE 5

3つならんだタイムカウントスイッチが特徴。ゾーン2へ続く扉を開けるには、ゾーン6のしかけから先に解くこと。

CHECK 8 チェック8

スライドブロックをスイッチの隣に置こう

まずは、部屋にいる敵をすべて倒しておこう。その後、スライドブロックを引っぱり、台座の下に隠れているスイッチの隣まで移動させておくこと。

⬅このままでは、台座が邪魔でスライドブロックをスイッチの上に乗せることができないが。

CHECK 9 チェック9

3つのスイッチすべてを作動!!

次に、3つのタイムカウントスイッチを作動させよう。しかけを解くには、3つ同時に作動させること。

⬅スイッチが戻るまでの時間が長い、左側から攻撃していく。

➡スイッチが青く光っている間に、次のスイッチを攻撃。

CHECK 10 チェック10

スライドブロックを動かしてスイッチに乗せる

3つのタイムカウントスイッチを作動させると、台座が動いて新しいスイッチが姿を現す。さっき移動させたブロックをこの上に乗せれば、扉が開いてゾーン6へ行けるようになる。

⬅タイムカウントスイッチが、1つでも元の位置に戻ったら時間切れ。ブロックはすばやく押そう。

CHECK 11

CHECK 12

ZONE 7

この部屋のモンスターをすべて倒すと、クリスタルコアの欠片が出現するぞ。左上方面のゾーンへは行けない。

E
(P097 E へ)

G
(P095 G へ)

BOSS

ZONE 6

入口から部屋の奥に向かって、細い溝が続いている。この溝をスライドブロックを押して進むことになるぞ。

CHECK 13

CHECK 11 チェック11

スイッチでスライドブロックを出現させよう

ゾーン6に入ると、入口の扉が閉まってしまう。まずはこのスイッチを攻撃して切りかえよう。部屋にあるスライドブロックを動かせるようになるぞ。

CHECK 12 チェック12

3つのスライドブロックをスイッチに乗せる

3つのスイッチにスライドブロックを乗せると、しかけが作動。閉まっていた入口の扉が開き、クリスタルコアの欠片のある部屋に行けるようになる。

←スライドブロックを移動。動かなくなったら別方向から押そう。

CHECK 13 チェック13

近道を通ってゾーン7へ向かう

ゾーン6のしかけを作動させたら、ゾーン5に新しく現れた台座に乗ってゾーン2へ。その後左下へ進み、ボスの待つゾーン7へ向かおう。

←台座に乗って進むと、宝箱と立て札がある。忘れずにチェックしておこう。

➡ゾーン7へ進む前に、ゾーン2で敵を倒すと出現するセーブストーンを利用。

BOSS DATA

キマイラ×3

HP	基準経験値
1024	160

弱点	炎	×	氷	×	雷	×
聖	◎	闇	×	時空	△	気絶	△

ファイア、ブリザド、サンダーの３つの属性の魔法を使ってくるため、状態異常にされやすい。さらに暗闇状態にされてしまうこともあるので、こまめな回復が欠かせないぞ。

群れに突っこまず手前の１体から確実に倒そう

相手は自分から移動することは少ない。部屋には３体の群れがいるが、まずは入口に近い１体から攻撃していこう。部屋の真ん中に突っこむと、３体の集中攻撃であっという間にやられてしまう。

←仲間は主に回復魔法でプレイヤーをサポート。敵の群れから離れよう。

←危なくなったら、相手の攻撃が届きにくい入口付近に戻って回復だ。

暗闇はクリアですぐ治療!!

暗闇状態になると周囲がほとんど見えなくなり、とても危険。すぐにクリアを使おう。味方が暗闇状態のときも、率先して回復するようにしたい。

←暗闇状態では敵の位置もわからなくなるので、まともに戦えなくなってしまう。

倒すとクリスタルコアの欠片が出現

敵を全滅させると、部屋の左下にクリスタルコアの欠片が出現する。入手したら村へ戻り、森の奥に行ってクリスタルコアを復元させてみよう。

←欠片を取るとダンジョンを脱出できる。周りにある宝箱は、先に取っておこう。

Chapter 8

立ちはだかる難敵を倒せ

たちはだかるなんてきをたおせ

クリスタルコアの欠片を森の村の泉に戻すと、主人公の目に過去の情景がよみがえってきた。懐かしい想い出が意味するものとは?

氷の山(2回目)・全体マップ

進行チャート

しんこうチャート

ZONE 1
池の底にあるスイッチを押してZone2への扉を開く

ZONE 2
ぶら下がりスイッチにぶら下がりZone3への扉を開く

ZONE 3
石版を運んでZone4への扉を開く

ZONE 4
池の中にある台座に石版をはめ、Zone5への扉を開く

ZONE 5
モンスターを倒して錠前のカギを入手

ZONE 6
落ちる足場をジャンプしながら移動

ZONE 7
セーブを行いZone8へ向かう

ZONE 8
柱を動かして池の底に沈め、扉をふさぐ壁を消す

ZONE 9 BOSS
スケイルトードを倒してクリスタルを入手

ストーリー編 STORY

クリスタルを集めると村人が戻ってくる

クリスタルコアの欠片を泉に戻すと、リアンとイリーナが村に戻る。欠片を集めるごとに村人が復活するようだ。

⬅最初の欠片を戻すと、主人公が幼い頃に病にかかったときの情景が。

➡イリーナは主人公に、クリスタルコアの秘密の一端を明らかにする。

オシャレに燃える赤魔道士の傭兵登場

チャプター7に入ると、街に新たな傭兵が登場する。上等な装備を持っているので、まだ仲間にしていないならぜひ雇いたい。

➡仲間にするには5000ギル必要だが、装備だけで元が取れる。

ショップデータ

大黒フレンド

アイテム名	種類	価格
ディフェンダー	武器	600
スカルハンマー	武器	600
ロングボウ	武器	600
大地の杖	武器	600
ハードビート	武器	600
ドラグーンスピア	武器	600
竜騎士の兜	防具：頭	530
グリーンハット	防具：頭	540
竜騎士の鎧	防具：胴	1050
緑の服	防具：胴	1080
炎のバッジ	アクセサリー	500
氷のバッジ	アクセサリー	500
雷のバッジ	アクセサリー	500
気絶のバッジ	アクセサリー	500
時空のバッジ	アクセサリー	500
闇のバッジ	アクセサリー	500
真紅の紋章	アクセサリー	750
紺碧の紋章	アクセサリー	750
黄金の紋章	アクセサリー	750
深緑の紋章	アクセサリー	750
銀剣の紋章	アクセサリー	750
紫翠の紋章	アクセサリー	750
昏暗の紋章	アクセサリー	750

カスタマイザーセンター

アイテム名	種類	価格
銀の欠片	素材	45
アイスブランド	レシピ（武器）	18
ひんやりおたま	レシピ（武器）	18
氷の弓	レシピ（武器）	18
氷の杖	レシピ（武器）	18
アイシクルヘッド	レシピ（武器）	18
アイスランス	レシピ（武器）	18
アイスヘルム	レシピ(防具:頭)	15
ブルーハット	レシピ(防具:頭)	16
アイスアーマー	レシピ(防具:胴)	30
青の服	レシピ(防具:胴)	31
銀	レシピ（素材）	7

ダンジョン編 DUNGEON

お宝を探すモーグリ登場

氷の山2では、森の村のダンジョンに続いて再びお宝を探すモーグリが登場。彼に話しかけると新たなクエストが入手できる。

⬅モーグリに話しかけると「お宝を探せ！2」のクエストを入手。

魔法はファイアを中心に使おう

氷の山2で登場するモンスターの弱点は、やはり炎属性。魔法を使うならファイアを中心にするのがオススメだ。

⬅寒冷地に住むモンスターだけに、冷気にはかなり強いが炎には弱い。

➡氷のエレメントには、サンダーの魔法もファイアと同じくらい効果的。

START

A

CHECK 1

ZONE 1

先へ進むための通路は、扉で閉ざされている。スイッチを探しだして、しかけを動かすことが必要になる。

出現モンスターリスト

スノームー P187へ	アイスプリン P186へ	ぷちボム P187へ
マザーボム P187へ	氷のエレメント P186へ	サハギン P187へ
バット P187へ	フライアイ P187へ	ゴーレム（格闘） P186へ

CHECK 1

チェック1

扉のスイッチは池の底にある

扉を開くスイッチは、凍った池の底に隠されている。まずはファイアの魔法を魔法スイッチに当て、ブロックを出現させよう。このブロックを池の中央に移動させ、氷を溶かしてスイッチを押すのだ。

←魔法スイッチにファイアを当てると、スライドブロックが出現。

→出現したブロックを押して、スイッチのある池の中央に動かす。

↑ファイアを当てたファイアポットを池に投げこみ氷を溶かすと、ブロックがスイッチに乗って扉が開く。

CHECK 3

B
(P104 B へ)

K
(P104 K へ)

A

ZONE 2

初回の氷の山でも通ったエリア。中央の池のしかけなどは、今回は使用しない。それほど苦労せずに進めるはず。

L
(P109 L へ)

CHECK 2

CHECK 2

スライドブロックを利用して上へ移動

マップに入ってすぐの場所は段差が大きいので、スライドブロックを動かして足場を作ろう。段差の移動中も敵は出現するので油断はできないぞ。

←スライドブロックを動かして上への足場を作ろう。移動中に出現するモンスターに注意。

→ジャンプに優れたセルキー族なら、ブロックを使うことなく上に行けるぞ。

CHECK 3

ぶら下がりスイッチにぶら下がって扉を開こう

次のエリアへの扉は、ぶら下がりスイッチで開く。まずはタイムカウントスイッチを攻撃して動かし、戻る前にぶら下がりスイッチにジャンプしよう。

←攻撃すると動くスイッチを端までスライドさせよう。攻撃間隔の短いクラヴァット族が楽。

→タイムカウントスイッチで位置の下がった、ぶら下がりスイッチにジャンプ!!

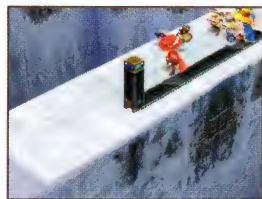
CHECK 5
CHECK 4
D
C
B
（P103 B へ）
K
（P103 K へ）

ZONE 3

モンスターの全滅がしかけの出現条件になっているので、戦闘が必須のゾーン。ただし、苦戦する相手ではない。

CHECK 4　チェック4

滑車を降りたらすぐLボタンで仲間を呼ぼう！

滑車で移動するとすぐにモンスターが出現する。単独で戦うのは不利なので、滑車から降りたらすぐにLボタンを押して、仲間を呼びよせよう。

⬆中央の通路では、モンスターを倒すとスライド型のスイッチが出現する。

⬅タイムカウントスイッチを動作させると、ぶら下がりスイッチが出現！

CHECK 5　チェック5

石版といっしょに仲間を上に運ぼう

滑車の終点でモンスターを全滅させると、石版錠前が出現。このカギをぶら下がりスイッチで上まで運んで台座にセットすれば、次のエリアへの扉が開く。

⬆カギをぶら下がりスイッチに乗せて、スイッチで上昇。

⬆着地の直後にすばやくカギを拾うのがシンプルな方法。

⬆カギを持った仲間をスイッチに乗せ、上昇後に切りかえる方法もある。

E
(P106 E へ)
D
C
CHECK 6
CHECK 7

ZONE 4

2つの池が存在するエリア。池の付近にはモンスターが出現するが、先に池を凍らせた方が楽に戦うことができる。

CHECK 6

チェック6

落下する足場はセルキー族で渡ろう

落下する足場からぶら下がりスイッチへ飛びつき、再び落下する足場へ移動。ややテクニックが必要なので、不安があるならセルキー族で移動しよう。

⬆足場が落ちる前に、すばやくぶら下がりスイッチにジャンプしよう。

⬅セルキー族を使えば、ぶら下がりスイッチを経由せずに移動可能だ。

CHECK 7

チェック7

石版の台座は池の底にある

池を凍らせ、頭上のスイッチにぶら下がる。するとタイムカウントスイッチが出現。ここで池の氷を溶かしてからスイッチを攻撃し、カギを台座にセット。

⬆池を凍らせて、真上にあるスイッチにぶら下がろう。

⬆ファイアポットで氷を溶かしてスイッチを攻撃する。

⬆石版の台座が池の中央に浮上するので、沈む前にカギをセット。

CHECK 9

E
(P105 E へ)

CHECK 8

F

ZONE 5

3つの池が存在するゾーン。しかけは大したものではないが、ボスゾーンへ通じるカギが手に入る重要な場所だ。

CHECK 8 チェック8

ザコを倒すとカギが出現!

各池の付近でわき出てくるぷちボムを全滅させると、中央にボスエリアへのカギが出現する。ぷちボムは小型で見落としやすいのでくまなく探そう。

←ぷちボムは、小さいので、見落としのないように!!

➡すべて倒すとカギとともにゴーレムが出現。自爆に注意しつつ、カギを拾おう。

CHECK 9 チェック9

池の中にある宝箱を取り忘れないように!

このエリアにある2つの凍った池の中には、宝箱が隠されている。ファイアポットを使って氷を溶かし、忘れずに中身を入手してから先に進もう。

←ファイアポットで氷を溶かすと、池の底に宝箱が出現する。忘れずに開けよう。

➡1つだけ凍ってない池にも宝箱が隠されているが、現時点では入手できない。

ZONE 10

Ⓜでつながる場所からは下に飛びおりられるぞ。ワールドマップへつながる出口は、一度出ると戻ることはできない。

CHECK 10

M F H G N O

(P109 H へ)

(P108 G へ)

(P108 O へ)

ワールドマップへ

ZONE 6

エリアの半分は、最初に氷の山に来たときに通過した場所。ここからも入ることはできるが、無視してOKだ。

CHECK 10

チェック10

ルートは2種類 やりやすいほうで突破！

滑車での移動中に飛びおり、落下する足場に着地。すぐに左側にジャンプして、崖縁に移動する。シビアな見きわめが要求されるゾーンだ。難しいようなら、脇の階段ルートからジャンプをくり返して進む方法もある。

➡着地に成功したら、足場が落下する前にすばやく左側の崖縁に向かってジャンプしよう。

⬅足場のある位置まできたら滑車から飛びおりる。終点まで行くと谷底に墜落してしまうぞ！

⬆滑車からうまく足場に落下できないなら、脇にある階段を下って足場の側へ。

⬆乗ると少し上昇するブロックの上から、落下する足場へ向かってジャンプ。

⬆着地後にすばやく崖のほうにジャンプすれば、比較的安全に移動できるぞ。

CHECK 11

I

G (P107 Gへ)

O (P107 Oへ)

P

ZONE 7

ゾーンの大半は、最初に氷の山に来たときに通過ずみ。セーブするためだけに立ちよる場所といっていいだろう。

CHECK 11 チェック11

ボス戦へ向けての経験値稼ぎには最適の場所

HPの回復とセーブが行えるゾーン。次のゾーンとの往復をくり返せば、安全に経験値稼ぎができる。ボス戦に備えて十分にレベルアップしよう。

⬆他と違って、このゾーンは出入りをくり返してもモンスターは復活しない。

⬅次のゾーンで戦闘を行い、ここで回復という作業で経験値を稼ごう。

CHECK 12 チェック12

魔法スイッチはLボタンをうまく使えば消せるぞ

Iの扉は3つの魔法スイッチをファイアの魔法で作動させると開く。ただし3つをほぼ同時に消す必要があるので、Lボタンでのリング固定を活かして進もう！

⬆スイッチの1つに隣接し、離れたスイッチにリングを固定。

⬆さらにもう1つのスイッチにファイアのリングを合わせる。

⬆固定した魔法がさく裂する瞬間に2つめを発動し、3つめにつなげる。

CHECK 14

J (P110 J へ)

CHECK 13

L (P103 L へ)

H (P107 H へ)

CHECK 12

I

P

ZONE 8

ボス戦へ続く扉のあるエリアだ。魔法スイッチは、氷のエレメント、フライアイ、マザーボムを倒すと出現するぞ。

CHECK 13

チェック13

サハギンは池を凍らせてから戦うと楽！

ボスエリアへ続く扉の手前の池には、サハギンが2体潜んでいる。水中で戦うよりも、先にブリザドポットで池を凍らせたほうが楽に戦えるはずだ。

⬆水中では連続攻撃ができないうえ、魔法も使うことができないぞ！

⬅先にブリザドポットを池に投げこんで、戦いやすい状況を整えよう。

CHECK 14

チェック14

2つのブロックを使ってスイッチを押そう

ボス部屋への扉をふさぐ柱は、池のスイッチで消せる。凍らせた池の上で、柱の側にある2つのブロックをスイッチの上まで動かし、ファイアポットを使う。

⬆まず凍らせた池の上で、2つのブロックを動かそう。

⬆ファイアポットを池に投げこむとスイッチが作動。

⬆後はカギを使って扉を開けばOK。準備を整えボス戦に挑もう！

ZONE 9

ボスの登場するエリア。ちなみに一度倒してしまっても、条件さえ整えればくり返しボスと戦うことができるぞ。

CHECK 16

J

(P109 J へ)

CHECK 15

CHECK 15 チェック15

宝箱はピンチになってから開けること!

ゾーン内にある2つの宝箱は、いずれも中身は回復アイテム。アイテムは出現後しばらくすると消滅するので、ピンチになるまで開けないように。

⬅入口から向かって左側の宝箱は、HP回復とMP回復が1つずつ入っている。

➡右側の宝箱はMP回復が2つ。状況に応じて開ける宝箱を選んでいくように。

CHECK 16 チェック16

なるべく池以外の場所でトドメを刺そう

ボスキャラは倒した場所でアイテムを放出する。池の中で倒してしまうとアイテムを拾いにくいぞ。なるべく池以外でトドメを刺すようにしよう。

⬅池でボスを倒すと、いちいち潜ってアイテムを拾わなければならなくなる。

➡池以外でトドメを刺せばアイテムも拾いやすいし、見落としの心配もない。

BOSS DATA

スケイルトード

HP ヒットポイント	基準経験値
4840	720

弱点							
炎	○	氷	×	雷	○		
聖	○	闇	△	時空	△	気絶	×

極寒の地に棲息するモンスターだけに、氷属性の攻撃はほとんど通用しない。凍らせることは可能だが、回復も早いので、魔法はファイアやサンダー系を中心に使っていこう。

池に入っているときをねらって水を凍らせる!

本来は寒さに強いモンスターだが、自分がつかっている池を凍らせると驚いてひっくり返り、弱点のお腹をさらけ出す。このときにジャンプでお腹に乗って、踏みつけ攻撃をすれば大ダメージがねらえるぞ。起き上がってきたら、再び池に誘いこめば、同じパターンで再度攻めていけるぞ!

⬆池につかっているところをねらい、ブリザドポットを投げこみ池を凍らせる。

⬆するとビックリして池から飛びだし、ひっくり返って弱点のお腹をさらけ出す。

⬆お腹の上にジャンプして、踏みつけ攻撃をすれば大ダメージを与えられるのだ!

氷系攻撃への対策を忘れずに

スケイルトードは凍結効果のある泡を連射したり、冷気のブレスを吐くなど、氷系攻撃を多用する。アイスヘルムや紺碧の紋章などの、氷属性防御をアップする装備をして戦うのがオススメだ。

⬅凍結効果のある泡は、ホーミングする。大きく動いて逃げきろう。

⬅口を大きく開いたらブレスの合図。側面に回って攻撃をかわそう。

Chapter 9

炎の山、ふたたび

ほのおのやま、ふたたび

次のクリスタルコアの欠片が眠るのは、炎の山の最深部。行く手をはばむ溶岩は激しさを増し、さらに危険な場所となっている。

炎の山(2回目)・全体マップ

進行チャート

ZONE 1
水タルで炎を消し、Zone2への通路を開く

ZONE 2
ぶら下がりスイッチで足場を出す。できた足場を利用してZone3へ

ZONE 3
敵3体を倒して油タルを出し、壁を壊す

ZONE 4
タイムカウントスイッチを作動させて足場を出して進む

ZONE 5
敵を全滅させて油タルを出し、壁を爆破してZone6への通路を開く

ZONE 6
スイッチを踏んでZone7への通路を開く

ZONE 7 BOSS
アダマンタイマイ×3とのバトル。クリア後クリスタルコアの欠片を入手。その後ワールドマップへ移動

ストーリー編 STORY

3つめのクリスタルコアの欠片を求めて…

氷の山で手に入れた、2つめのクリスタルコアの欠片を森に戻すと、村にトラトとトゥムリーが帰ってくるぞ。村がかつての姿を取り戻すのは、もうすぐのようだ。残された最後の欠片を探すため、炎の山へと向かおう。

⬆クリスタルコアの欠片を戻すたびに、村の過去の映像が流れるのだが…。

⬆3つめの欠片も探しだせば、村人たちが姿を消した謎も解けるはずだ。

ショップデータ

大黒フレンド

アイテム名	種類	価格
アイスブランド	武器	720
ひんやりおたま	武器	720
氷の弓	武器	720
氷の杖	武器	720
アイシクルヘッド	武器	720
アイスランス	武器	720
アイスヘルム	防具：頭	600
ブルーハット	防具：頭	620
アイスアーマー	防具：胴	1200
青の服	防具：胴	1230

カスタマイザーセンター

アイテム名	種類	価格
フレイムタン	レシピ（武器）	20
炎の槌	レシピ（武器）	20
炎の弓	レシピ（武器）	20
炎の杖	レシピ（武器）	20
フレイムウイング	レシピ（武器）	20
フレイムランス	レシピ（武器）	20
炎の兜	レシピ（防具：頭）	17
レッドハット	レシピ（防具：頭）	18
炎の鎧	レシピ（防具：胴）	34
赤の服	レシピ（防具：胴）	35

ダンジョン編 DUNGEON

短い間隔で複数のしかけを攻略！

このステージは全体的に足場が悪い。すぐに崩れる足場や、しかけによって出現する足場も多い。進むルートの足場をよく確認しておこう！

⬅しかけを解くと足場が出現。一度しかけを解いても、時間が経過すると、また消えてしまう場合もある。

➡スイッチを順番どおりに作動させないと、解けないしかけも増えてくるのだ。

炎属性の魔法は使わないこと！

このダンジョンに出現するモンスターは、炎属性の魔法に強いものがほとんどだ。炎属性の魔法は使わずに戦おう。なお、武器の属性は与えるダメージに影響を与えないので注意。

⬆氷属性の武器で攻撃しても、ダメージ量が増えたりはしないのだ。

炎耐性も上げておくとさらに安心！

新たにレシピから作れる炎の鎧、赤の服などの防具は、炎への耐性を持っている。これらも作成しておくと、炎の山の攻略がラクになる。素材があるならいくつか作っておこう。

⬆炎の兜、レッドハットも炎耐性が上がる防具。全種族が装備できる。

START

A

CHECK 1

CHECK 2

CHECK 3

ZONE 1

地形自体は、以前訪れたときと同じ。長い間乗っていると、溶岩の中へ沈んでしまう足場があるので注意しよう。

出現モンスターリスト

モンスター	ページ
アダマンタイマイ	P187へ
ファイアプリン	P188へ
ヴァルカンムー	P187へ
ファザーボム	P188へ
コカトリス	P187へ
ぷちボム	P188へ
ゴーレム（格闘）	P188へ
ミミック	P188へ
火のエレメント	P188へ
レッグドフラワー	P188へ
ファイアバット	P188へ

CHECK 1 チェック1

敵を全滅させて油タルを出す

この部屋に出現する４体のモンスターすべてを倒すと、油タルが出現。沈む足場の上にあるので、細かくジャンプしながら取りに行こう。

CHECK 2 チェック2

壁を壊して宝箱入手

足場の上にある油タルを取ったら、ここの石の壁の前まで持ってこよう。ファイアで油タルに火をつけて爆破すれば、崩れた壁の中から宝箱が出現する。

↑油タルを一度爆発させると、部屋を出るまで復活しない。

CHECK 3 チェック3

炎を水で消して進もう

部屋の上側にある水タルを運び、扉の前にある炎にかければ、先へ進めるようになる。この水タルも沈む足場上にあるので、すばやく運ぼう。

←水タルをかついだらすかさずジャンプ。足場がすぐに落ちなくなるので、余裕ができる。

CHECK 4
CHECK 6
B (P117 B へ)
C (P116 C へ)
（往復移動）
A
CHECK 5

ZONE 2

部屋の中央のほとんどが、溶岩地帯になっている。スイッチで足場を出現させながら、慎重に進んでいこう。

CHECK 4

スイッチで足場が出現

2つのアイテムタルの上に、ぶら下がりスイッチがある。作動させると足場が出現するぞ。このスイッチの右にある宝箱はモンスターなので、無視して進もう。

⬆宝箱の奥に見える炎も、今は消せないので無視してOK。

CHECK 5

動くスイッチにぶら下がろう

足場を渡った先に、移動するぶら下がりスイッチがある。いちばん手前側に来たときにジャンプしてつかまろう。作動させると、足場が出現する。

⬅スイッチが奥側で止まったときに手を離せば、ちょうど足場の上に降りられるぞ。

CHECK 6

落ちる足場を渡って宝箱を取りに行こう

油タルのある場所へ来たら、仲間を呼びよせて周囲の敵を倒す。その後油タルをかついで落ちる足場を渡り、ゾーン4の宝箱を取ろう。

⬅右下方面へ進めばゾーン3だが、先にゾーン4の宝箱を回収するのだ。

➡油タルで石の壁を爆破すると、ゾーン4の左下へ。ここには2つの宝箱がある。

D

C

(P115 Cへ)

CHECK 7

CHECK 8

ZONE 3

左半分は小部屋、右半分はせまい坂道になっている。坂道では触るとダメージを受ける落石に気をつけて進もう。

CHECK 7 チェック7

敵3体を倒すとタルが出現

ゾーン3は、石の壁で左側・右側に分かれている。部屋の左側にいるモンスターを全滅させると油タルが出るので、これで壁を爆破して道を開こう。

⬆敵の自爆にさえ注意していれば、苦労はしないはず。

CHECK 8 チェック8

落石を避けつつ進もう

このあたりの細い坂道は落石地帯。落石に当たるとダメージを受けるだけでなく、元の位置まで押しもどされてしまう。左右に移動しながら上をめざそう！

⬆坂道に出現する敵は相手をせず、ひたすら登っていこう。

CHECK 9 チェック9

スイッチを叩いて足場を出そう

ここのタイムカウントスイッチを叩いて作動させると、壁から足場がせり出してくるぞ。足場が引っこむ前に向こう岸へ渡っていこう。

⬆ここも、2段ジャンプができるセルキー族で進んでいくのがオススメだ。

⬅対岸のフットスイッチを踏んでいる間も、足場が壁からせり出すぞ。

CHECK 11

CHECK 10

E (P118 E へ)

CHECK 9

D

B (P115 B へ)

ZONE 4

溶岩地帯に面した細い道を上っていくことになる。ここもスイッチを作動させ、せまい足場を進む危険な場所だ。

CHECK 10 チェック10

先に宝箱を回収しておこう

この場所でも、タイムカウントスイッチで足場が出現。頭上には宝箱もあるが、宝箱を取りつつ対岸へ渡る時間はない。まず宝箱だけ回収しよう。

←欲ばって両方同時にやろうとすると、時間切れで足場が引っこんでしまう!

➡宝箱のある足場から元の位置へはジャンプで戻れる。敵も倒しておくといい。

CHECK 11 チェック11

途中の足場を利用して進もう!

タイムカウントスイッチで出現した足場は、スイッチがオフになるとまた引っこんでしまう。足場が消える前に、ダッシュで対岸へ渡りきろう!

←このタイムカウントスイッチを押すと、壁から足場がゆっくり出現!

➡足場が引っこむ前にダッシュで突破! 無理だと思ったら一度引きかえそう。

CHECK 13

F

E

(P117 E へ)

CHECK 12

ZONE 5

あちこちに溶岩の池があるゾーン。それぞれ溶岩の池には、上下に浮き沈みするやや小さめの動く足場がある。

CHECK 12 チェック12

動く足場の上でスイッチにぶら下がる

このスイッチにぶら下がると、宝箱へと続く足場が出現。スイッチは浮き沈みする足場の上にある。足場がいちばん上に来たところでジャンプしよう。

←足場が溶岩の中から浮かび上がってきた直後に、ジャンプして上に乗ろう。

➡足場が高い位置でジャンプ! 低いとぶら下がりスイッチまで届かないぞ。

CHECK 13 チェック13

敵を全滅させて油タルを出現させる

ゾーン5にいるモンスターを全滅させると、部屋の中央あたりに油タルが出現。今までと同じく、これで石の壁を爆破して先へ進んでいける。

←モンスターは3体。攻撃した勢いで溶岩に落ちないよう、広い場所で戦おう。

➡ブリザドで凍らせてからだと戦いやすい。この先のボス戦でも通用する技だ。

CHECK 16
CHECK 15
CHECK 14
F
G
(P120 G へ)

ZONE 6

細い坂道だらけで構成されているうえ、ひっきりなしに落石がある。敵はなるべく無視して、急いで先をめざそう。

CHECK 14 チェック14

2種類のスイッチを操作して宝箱を出そう

ゾーン6に入ったら、落石をかわしつつこの場所へ。近くのアイテムタルをフットスイッチの上に置くと足場が上昇。上空のぶら下がりスイッチに手が届くようになるぞ。ぶら下がりスイッチを引けば、宝箱が出現！

←近くにあるアイテムタルは、壊さずにフットスイッチを起動するための道具として使うのがポイントだ！

←足場を浮上させ、上空にあるぶら下がりスイッチを作動させると、宝箱が出現するぞ！

CHECK 17

G
(P119 G へ)

ZONE 7

クリスタルコアの欠片がある部屋。中央に小さな溶岩地帯があり、これに触れても火炎状態になってしまう。なるべく避けるように。

CHECK 15

チェック15

フットスイッチを踏んで扉を開く

ゾーン6のフットスイッチを踏めば、次の部屋への扉が開く。スイッチを踏んだら扉へ向かう前に、セーブストーンで回復とセーブをしておこう。

←フットスイッチから左上の落ちる足場を進めば、セーブストーンのある場所へ行ける。

CHECK 16

チェック16

落石を避けつつ坂道を下ろう

ここから細い坂道をひたすら下っていくことになる。落石もあるので、なるべく止まらず一気に下りていきたい。モンスターは無視して先を急ごう。

←落石に当たると、そのまま溶岩の中へ落ちてしまう危険も。危ないときはジャンプだ。

CHECK 17

チェック17

最後のクリスタルコアの欠片を入手!!

ゾーン7のモンスターを全滅させると、3つめのクリスタルコアの欠片が出現。これを取るとダンジョンを脱出できる。村へと戻り、森でクリスタルコアの欠片を復元しよう。

←一度ゾーン7に入ったら、クリスタルコアの欠片を取るまでは脱出できなくなるぞ。

BOSS DATA

アダマンタイマイ×3

HP	基準経験値
980	300

弱点	炎	氷	雷
	×	◎	×
聖	闇	時空	気絶
×	×	×	×

動きは鈍いが、口から火炎弾を吐きだして攻撃してくる。接近戦では、ジャンププレスで周囲全体にダメージを与えてくるぞ。体は硬く、攻撃をガードされてしまうことも多い。

凍らせてから一気に集中攻撃!!

3体のモンスターが同時に出現するときは、ブリザドを連発して凍らせれば時間を稼ぐことができる。凍らせている間に、モンスターを1体ずつ片づけよう。魔法の状態異常を利用した戦法だ!

←火炎状態にされ、いつの間にかピンチになることも。回復はこまめに!

←ブリザドを連発するのがてっとり早い攻略法。凍らせれば相手は無力。

ガード中は魔法で攻撃!!

武器攻撃をガードされたら、その後にジャンププレスを使うことが多いので急いで離れよう。ブリザドで凍らせれば、ガードされることもなくなる。

←こちらの攻撃がガードされた直後が危険。魔法を使うか、いったん離れよう!

中央の溶岩に注意しよう

ゾーン7の中央にある溶岩に触れると、火炎状態になってしまう。相手がこの中にいるときは、遠距離攻撃を使って攻撃するほうが無難だ。

←相手はあまり動かないので、移動するのを待つよりはブリザドで攻めよう。

Chapter 10

図書館の番人

としょかんのばんにん

ようやくレンの師匠も復活し、村は活気を取りもどしつつある。残すクリスタルはあと2つ。さらなる真実を求め、探索の道は続く。

図書館(2回目)・全体マップ

BOSS
ZONE 4
ZONE 3
ZONE 5
ZONE 7
ZONE 2
ZONE 6
ZONE 1
START

進行チャート しんこうチャート

ZONE 1

ザコを倒して右側の扉からZone2へ

ZONE 2

書見台の魔法で通路を仕切っている本棚を動かす。さらに空の本棚を移動させてZone3へ

ZONE 3

空の本棚を利用して、書見台のスイッチまで誘導。出現した本を使ってZone4への扉を開く

ZONE 4

本棚の裏側にいるモンスターを倒して、部屋を仕切っている棚を動かす。ボス部屋へのカギを入手

ZONE 5

ハシゴでスイッチを押さえて書見台を下げて本をセット、扉を開いてZone6へ移動

ZONE 6

本棚を動かして、ジャンプ用の足場として利用する

ZONE 7 BOSS

ホンダナーを倒してクリスタルを入手

ストーリー編 STORY

村人たちの時間は止まっている!?

３つめのクリスタルコアを戻した主人公が目にしたのは、彼が赤ん坊だった頃の光景。そこには、今現在とまったく変わらない村人たちの姿があった。村人たちは歳を取らない!? その理由とは……?

⬅クリスタルが映しだしたのは、赤ん坊の主人公にシェルロッタが名前をつける瞬間の光景だった。

➡幼く見えるエリルも実は主人公よりも長い時を生きている!? この事実が意味するものとは?

図書館のマスターキーを入手

レンの師匠、ウァルトリールに話しかけると、図書館のマスターキーが手に入る。実は彼は、魔法研究の道に入る以前、史学の研究のために図書館勤務をしていたらしい。図書館でクリスタルコアの手がかりがつかめるか!?

⬅彼が図書館勤めをしていたのはかなり昔らしいが、現在でもマスターキーは使えるのか?

ショップデータ

大黒フレンド

アイテム名	種類	価格
フレイムタン	武器	765
炎の槌	武器	765
炎の弓	武器	765
炎の杖	武器	765
フレイムウイング	武器	765
フレイムランス	武器	765
炎の兜	防具：頭	680
レッドハット	防具：頭	690
炎の鎧	防具：胴	1350
赤の服	防具：胴	1380

カスタマイザーセンター

アイテム名	種類	価格
英雄の剣	レシピ（武器）	21
ナイトハンマー	レシピ（武器）	21
英雄の弓	レシピ（武器）	21
グリモア	レシピ（武器）	21
スターマイン	レシピ（武器）	21
ハイウインド	レシピ（武器）	21
ナイトヘルム	レシピ（防具：頭）	19
学者の帽子	レシピ（防具：頭）	20
ナイトアーマー	レシピ（防具：胴）	38
学者の服	レシピ（防具：胴）	39
黒銀	レシピ（素材）	8
白銀	レシピ（素材）	9
高級シルク	レシピ（素材）	9
高級レザー	レシピ（素材）	9

ダンジョン編 DUNGEON

大がかりなしかけの移動が多いのが特徴だ

図書館では本棚や階段などの、大きなしかけを動かす謎解きが多い。しかけの的確な組みあわせを見つけだすことが重要だ。なお、登場するモンスターは炎、氷、雷の耐性が高いものが多いぞ。魔法は聖属性がオススメだ。

⬆本棚のような大物を、かなり遠くまで運ぶケースがあることを覚えておこう。

⬆キマイラはほとんどの魔法に高い耐性を持つ。しかし聖属性の魔法だけは、大ダメージを与えられる。

G
(P129 G へ)
A
CHECK 1
START

ZONE 1

前回と同じく、図書館ではルートを1周した後にボス部屋へ向かう。1周後に間違えて外に出ないようにしよう。

出現モンスターリスト

モンスター	参照
ゴブロード	P189へ
ニードルタートル	P189へ
マジックポット	P189へ
スケルトン	P189へ
キマイラ	P188へ
ゴーレム(射撃)	P189へ
リザードマン	P189へ
ミミック	P189へ
ぷちムーバー	P189へ

CHECK 1

チェック1

左側の扉は閉ざされているぞ

前回通った左側の扉は閉ざされており、今回は右側の扉から先へ進むことになる。当然、出現するモンスターもより強力なものが加わっている。モンスターデータを参考に対策を立てておこう!

←氷の山や炎の山と異なり、図書館の2回目は前回との共通ゾーンが少ない。

←外見が同じモンスターも、前回よりもパワーアップしている。油断は禁物だ。

B（P126 B へ）

C（P130 C へ）

A

CHECK 3

CHECK 2

ZONE 2

ボスの部屋へと通じる C の扉が開くのは、ルートを1周してから。まずは本棚の裏にある B から進んでいこう。

CHECK 2

チェック2

スイッチは本棚の裏側に！

中央を仕切る本棚は、裏側にあるスイッチで動かせる。まずタイムカウントスイッチを移動させ、書見台に本をセット。スイッチにリングを誘導しよう。

⬅タイムカウントスイッチはゴブロードを倒すと出現し、攻撃して端まで移動。

➡書見台から発生するリングを、自分の魔法で本棚の裏側に誘導すればOKだ。

CHECK 3

チェック3

モンスターを倒すと本棚を動かせるようになる

B の出口は本棚でふさがれている。そのままでは本棚は動かせないが、スケルトンを全滅させると本棚を押さえている石版が動いて移動可能に。

⬅黒い本を書見台にセットすれば、効果的にスケルトンにダメージを与えられる。

➡スケルトンを全滅させた後、本棚を引っぱって動かして、通路を確保。

CHECK 5

D

ZONE 3

しかけの複雑な組みあわせがあるゾーン。また、クリスタルコアの欠片をすべて集めた後に来るといいことが!?

CHECK 4

B
(P125 B へ)

CHECK 4

本棚を利用して魔法陣の移動ルートを確保!

空の本棚を使って、書見台から発生したリングを空中に浮いているスイッチに誘導しよう。ポイントは本棚を移動した後に、再びスイッチを攻撃して上下する足場を上の位置で固定すること。これで誘導が楽になる。

←まずハシゴを動かして上のフロアに移動。ゴーレムが出現するので、仲間を呼びよせよう。

➡上のフロアにあるレバーを攻撃。足場が上下し、同時に空の本棚を動かせるようになる。

⬆下のフロアにある本を足場を利用して上に運び、本棚をスイッチの横に動かす。

⬆再びスイッチを攻撃し、上下する足場を上で固定。書見台に本をセットする。

⬆書見台から発生したリングをスイッチまで誘導。やや大回りするのがコツだ。

E
(P128 E へ)

D

ZONE 4

中央が本棚で仕切られた、円形の部屋。本棚ごしの変わった戦闘が発生する。

CHECK 6

CHECK 5 チェック5

書見台に本をセットして扉を開く！

Dの扉は、茶色い本を下にある書見台にセットすれば開くことができる。茶色い本はマジックポットが頭に乗せているので、倒して入手しよう。

⬅マジックポットは属性耐性が高めなので、物理攻撃を中心に攻めていこう。

➡入手した茶色い本をセットすれば、Dの扉が開く。HPなどを回復して進もう。

CHECK 6 チェック6

本棚の裏側にいるモンスターを倒そう

中央の本棚は、裏側にいるキマイラを倒すと位置が下がって通過できるようになる。ちなみに、キマイラは書見台の魔法を利用すれば簡単に倒せる。

⬅黒い本を書見台にセットし、発生する魔法で本棚の裏にいるキマイラを攻撃。

➡キマイラを倒すと本棚が下がって通行可能に。同時にボス部屋のカギをゲット。

CHECK 7

E

(P127 E へ)

F

ZONE 5

マップ上では数多くの扉が見えるが、実際に開くのは入口の E と出口の F だけ。その他は別の機会に利用する。

CHECK 7

ハシゴを動かしてスイッチの重しに利用しよう

ハシゴを大きく動かして、書見台を下げるスイッチの重しに利用する。ハシゴの代わりに、仲間にスイッチを押させる方法でもクリア可能だが、タイミングがかなりシビア。面倒でもハシゴを使うほうが確実だ。

←スイッチで上下する本棚の上にハシゴを乗せ、スイッチを攻撃。ハシゴとともに上のフロアへ。

➡階段状に本棚が並ぶ場所までハシゴを押して進み、下のフロアへハシゴを落とす。

⬆スイッチの上にハシゴを乗せて、宙に浮いている書見台を手元に下げる。

⬆目の前に出現したマジックポット2体を倒すと、上のフロアに茶色い本が出現。

⬆ハシゴを使って上のフロアから本を取ってきて、書見台にセットすると扉が開く。

CHECK 8

CHECK 9

F

G

(P124 G へ)

ZONE 6

このゾーンには宝箱に擬態したミミックが2体いる。ミミックからは上等なアイテムが手に入るので必ず倒そう。

CHECK 8

チェック8

本をセットしたらすぐにスイッチにジャンプ!

スイッチは、細長く空いた穴の上に浮いている。書見台に本をセットしたら、スイッチにすばやくジャンプして宙に浮いているスイッチを下ろそう。

⬆書見台に本をセットしたら、リングが出現する前にすばやくジャンプ!!

⬅スイッチの玉が弾けると本棚が上下に動き、上のフロアへ移動可能になる。

CHECK 9

チェック9

本棚を足場に利用して出口に移動

出口であるGまで移動するためには、入口付近にある空の本棚を利用する。右の写真の流れにしたがって、本棚をゾーンの端から端へ大移動させるのだ!

⬆まず入口付近の空の本棚を写真の位置まで移動させる。

⬆上のフロアのスイッチを攻撃し、本棚を上に動かす。

⬆宝箱の並ぶフロアに空の本棚を落とし、ジャンプの足がかりにする。

CHECK 11

ZONE 7

ボス戦が発生するエリア。ボス戦をクリアした後は、前作のボスキャラとの対戦が楽しめる特殊な書庫となる。

C

(P125 C へ)

CHECK 10

CHECK 10 チェック10

ボス戦をクリアすると直通ルートが設置される

ここはボス戦をクリアすると、図書館の最初の部屋からの直通ルートが設置される。いちいち遠回りしなくても、気軽に出入りができるのだ。

⬅最初の部屋で出現するモンスターを全滅させると、ワープゾーンが出現する。

➡ホンダナー撃破後、直通ルートでこの部屋に来ると、前作ボスと戦えるぞ。

CHECK 11 チェック11

図書館自慢のコレクション「いにしえの書物」とは!?

ボス戦をクリアした後、この部屋は「いにしえの書物」の閲覧室になる。大型の書見台に本をセットすると、前作のボスたちとの対戦が楽しめるぞ。

⬅前作の経験者にとっては、懐かしいボスキャラたちとの戦いが楽しめる。

➡ボスを倒すごとに本は増加していく。コンプリートをめざして挑戦しよう。

BOSS DATA

ホンダナー

HP	基準経験値
6300	761

弱点						
炎	△	氷	△	雷	△	
聖	○	闇	△	時空	△	気絶 ✕

ホンダナーはほとんどの属性に対して耐性を持っているうえ、気絶もしない。ただし聖属性に対してだけは弱い。魔法を使うなら、聖属性のホーリーを中心に攻めるのがオススメ。

本と書見台を利用して弱点を突こう

ホンダナーはときおり本を投げてくることがある。この本を活用するのが攻略のカギ。黒い本か白い本を書見台に乗せて魔法を当てると、一定時間ホンダナーを行動不能にできる。そのスキに弱点の紋章を攻撃するのだ！　なお、魔法を使用中のホンダナーから本を奪うこともできるぞ。

←攻撃によってホンダナーが落とした本をすばやく拾い、書見台にセットする。

←魔法で身動きできなくなったところをねらって、紋章へ集中攻撃をしよう。

突進攻撃を避けるため、側面か背後を突こう

ホンダナーの主な攻撃は、大きな口での噛みつき、倒れこむような押しつぶし、手を使ったはたきこみ、強力な突進攻撃など。いずれも正面からの攻撃なので、なるべく側面や背後を突くのがポイントだ。ふり向くスピードは速いものの、うまく場所どりすれば背後をキープすることはできる。

←相手を大きくふき飛ばし、大ダメージで気絶効果もある突進攻撃は脅威だ。

←ピタリと接近して背後を取れば、相手が振り向いても位置をキープできる。

Column

図書館で伝説のボスキャラに挑戦!

図書館のいにしえの書物から出現する、前作『Ring of Fates』のボスキャラを一挙に紹介!! 弱点は体のどこかにあるクリスタルクポ!

ハカサソリ

尻尾を地面に刺したときが攻撃のチャンスだ!

弱点のある尻尾が地面に刺さったときが、大ダメージを与えるチャンスだ。レーザー攻撃があるので正面は危険!

⬆目から強力なレーザーを放つ。正面は避けて側面から接近するように!

⬆地面に刺さっていない尻尾にぶら下がると反撃が。チャンスを待とう!

ベヒーモス

魔法でひっくり返してから踏みつけ攻撃!

弱点は胸のあたりのクリスタル。魔法を当てるとひっくり返るので、胸に飛びのって踏みつけ攻撃を連発しよう。

⬆ファイア・サンダー・ブリザドなどで攻撃! 当たるとひっくり返るぞ。

⬆弱点のクリスタルがある胸に飛びのり、踏みつけ攻撃で大ダメージ!!

ズー

急降下攻撃のスキを突いて頭に乗っかろう

弱点は頭部。地面への急降下攻撃を行った直後にしばらく行動不能となるので、そのスキに飛びのって踏みつけ!!

⬆ジャンプでつかまり攻撃などを行うと、ふりほどくため急降下をしてくる。

⬆地面と激突して動けないスキを突いて頭部へジャンプ。踏みつけ攻撃だ!

アングリーフラワー

まずは触手を攻撃! 開いた花に攻撃しよう

まず本体の周囲にある触手のような芽を攻撃。これらを倒すと花が開くので、花びらに乗ってクリスタルを攻撃!!

⬆触手は倒しても復活するが、倒すごとに回復アイテムが手に入る。

⬆弱点をさらけ出した本体を攻撃。花が閉じたら再び触手を攻撃しよう。

ドラゴン

今回は背中に処刑人は乗っていない

前作では背中に処刑人を乗せていたが、今回は最初から単独で登場。弱点は尻尾にあるクリスタル。ブリザドなどの魔法で動きを封じ、背後から攻撃しよう。

➡炎を吐くドラゴンだけに、氷属性のブリザドがもっとも有効。凍結させて背後から攻撃。

⬅背中には炎があるので、前作の序盤戦のように飛びのって操ることはできない。

リッチ

死の宣告へのすばやい対処が重要になる

まずはケアルなどの回復魔法を当てて、見える状態にしてから攻撃しよう。カウント0になると戦闘不能となる死の宣告を多用するので、クリアで回復!!

➡死の宣告に加え、毒などの状態異常も使ってくるのでクリア系の魔法を常に準備しよう。

⬅弱点のクリスタルは胸部にある。ジャンプ攻撃を駆使して積極的にねらっていこう。

クー・チャスペル

ダメージの大きい急降下攻撃の見きわめがポイント

空中に浮いた状態から、状態異常魔法や急降下攻撃をしかけてくる。浮いているときはなるべく回避に専念し、地上にいるときをねらって攻撃していこう。

➡一定以上ダメージを与えると3体に分裂する。1体ずつ確実に各個撃破していこう。

⬅急降下攻撃は気絶効果が高い。宙に浮いたらこまめに移動して攻撃をかわしていこう。

超ガルデス

急所は腹! だが背後からでも攻撃はできるぞ

状態異常魔法のほかに隕石でも攻撃してくる、前作最強のボス。急所のクリスタルは腹部にあるが、密着すれば背後からでもクリスタルを攻撃できるぞ。

➡この赤いリングは広範囲な隕石攻撃の合図。走りまわって隕石をかわしていくのだ!

⬅周囲に浮いているクリスタルを破壊すると回復アイテムが出る。ピンチのときに使おう。

Chapter 11

最後の欠片

さいごのかけら

クリスタルコアの欠片を探し再び遺跡へ。前回よりもトゲの床や崖、しかけが増えるなど、よりスリリングなダンジョンとして登場だ!

遺跡(2回目)・全体マップ

進行チャート

しんこうチャート

ZONE 1
中央の大きなスイッチを全員で踏み、Zone2への通路を開く

ZONE 2
敵全滅後に出現するスイッチを踏み、Zone3への通路を開く

ZONE 3
エレキテトラを使ったしかけを解き、Zone4への通路を開く

ZONE 4
エレキテトラを使ったしかけを解き、Zone5への通路を開く

ZONE 5
ブランコでの移動と、エレキテトラを使ったしかけを解いてZone6への通路を開く

ZONE 6
スイッチを作動させてZone7への通路を開く

ZONE 7
エレキテトラを使ったしかけを解き、Zone8への通路を開く

ZONE 8 BOSS
フライアイ×4、ダイダロス×6とのバトル。クリア後、クリスタルコアの欠片入手

ストーリー編 STORY

クリスタルコアの欠片はあと1つ！

消えた村人たちの謎を追うため集めていたクリスタルコアの欠片も、残すところあと1つ。すべての先に待っているのは、はたして平和なのか？

⬅街の人々は塔への興味をなくし、退屈な日々に戻っている。

➡クリスタルの前から動かない彼女は何かを知っているのか？

村人は何かを知っている…？

４つめの欠片をクリスタルコアへ戻すと、新たな村人が復活し、遺跡の隠し通路を教えてくれる。思わせぶりなみんなの言葉にはどんな謎が……？

⬅村人たちはみな、主人公の知らない秘密を知っているようだ。

➡遺跡に隠されている通路は、この２人から教えてもらえるぞ。

ショップデータ

大黒フレンド

アイテム名	種類	価格
英雄の剣	武器	840
ナイトハンマー	武器	840
英雄の弓	武器	840
グリモア	武器	840
スターマイン	武器	840
ハイウインド	武器	840
ナイトヘルム	防具：頭	750
学者の帽子	防具：頭	770
ナイトアーマー	防具：胴	1500
学者の服	防具：胴	1530

カスタマイザーセンター

アイテム名	種類	価格
雷のナタ	レシピ（武器）	24
雷のメイス	レシピ（武器）	24
雷のパチンコ	レシピ（武器）	24
いかづちの杖	レシピ（武器）	24
トールスマッシュ	レシピ（武器）	24
雷の槍	レシピ（武器）	24
竜の兜	レシピ（防具：頭）	21
三角帽・イエロー	レシピ（防具：頭）	21
竜の鎧	レシピ（防具：胴）	42
イエロークロース	レシピ（防具：胴）	42
金	レシピ（素材）	9
金の欠片	レシピ（素材）	75

ダンジョン編 DUNGEON

しかけだらけのダンジョンだ！

前回訪れたときにも登場したエレキテトラやブランコが、より歯ごたえのあるしかけとなって再登場。中には、油断すると即ゲームオーバーになってしまうほど難易度の高い場所もあるぞ。

⬆危険性の高いしかけのまわりでは敵の攻撃が激しいことが多い。早めの回復を心がけたい。

セルキー族が大活躍！

段差が激しい箇所や、落下するとダメージを受ける崖が多い。失敗をフォローしたり、攻略の手順を省くためにも、セルキー族の仲間がいると心強いぞ！

⬅２段ジャンプを使わないと登れない場所もある。

敵は１回目の遺跡とほぼ同じだ

出現する敵は１回目の遺跡とほぼ同じに見えるが、見た目は同じでも新しい特殊能力を持っていたり、攻撃力が高いなど、パワーアップしているのだ。

⬅攻撃力が高い敵は遠くからの攻撃がおすすめだ。

CHECK 1

CHECK 3

ZONE 1

２度目となる遺跡での冒険も、このゾーンからのスタートとなる。敵は出現しないので、安心して先へ進もう。

CHECK 2

START

A

出現モンスターリスト

モンスター	ページ
リザードマン	P190へ
コカトリス	P190へ
シスターボム	P190へ
雷のエレメント	P189へ
バット	P190へ
ゴーレム（射撃）	P190へ
プリン	P190へ
フライアイ	P190へ
ダイダロス	P190へ

CHECK 1 チェック1

遺跡１へはもう入ることができない

遺跡２に入れるようになると、遺跡１へは入れなくなる。やり残しは先にすませておこう。

⬅大きなスイッチを踏んでも降りられないぞ。

CHECK 2 チェック2

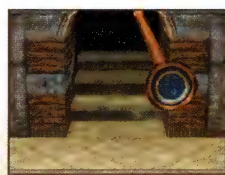
新しいクエストを受けられるようになるぞ！

マップの左側に立ってる兵士に話しかけると、新しいクエストを受けられるようになるぞ。見落としがちな場所に立っているので、忘れてしまわないように。

⬆まっすぐクリアするだけだと忘れてしまわれがちな兵士。

CHECK 3 チェック3

全員でスイッチを踏んで扉を開けよう

今回の遺跡も、まん中にある大きなスイッチを全員で乗ることで、奥へ進めるようになるぞ。

⬅大きなスイッチを踏むと、ふさがっていた奥への通路が開かれて、先へ進める。

ZONE 2

以前はふさがれていた通路の奥には、別の入口が隠されていた。このゾーンから敵が出現するので戦闘準備を。

CHECK 6

CHECK 5

CHECK 4

B （P138 B へ）

A

CHECK 4

敵をすべて倒すとスイッチが出現

このゾーンに入ると、リザードマンとプリンが出現する。それらの敵をすべて倒すと、中央へ大きなスイッチが出現し、先へ進めるようになるぞ。

←リザードマンは攻撃力が高いので、凍らせてから攻撃すると楽に倒せるぞ。

→プリンがこちらの攻撃を高い確率でガードするぞ。攻撃魔法を使って倒そう。

CHECK 5

鉄球は攻撃を当てることによって方向が変わる

マップの四方で揺れている鉄球は、触れるとダメージを受けてしまう。攻撃を当てると揺れの方向が変わるので、邪魔にならない方向に調整しておくといいぞ。

↑ダメージだけでなくダウンもさせられるのでやっかいだ。

CHECK 6

一度入るとクリアするまで外には出られないぞ

この先のマップからは入るとクリアするまで外に出られないようになっている。買い物は忘れずに。

←敵をすべて倒し、マップのまん中に出現した大きなスイッチを踏むと進めるぞ。

CHECK 8

B

(P137 B へ)

CHECK 7

C

CHECK 9

ZONE 3

しかけや敵の攻撃が激しく、油断するとゲームオーバーの可能性もあるマップだ。早めの回復を心がけたい。

CHECK 7 チェック7

センサーをかわしつつスイッチを踏もう

下段にある移動式のセンサーに触れると、爆発するタルが降りそそいでくる。触れないようにするため、なるべく壁ぎわを歩くようにするといいぞ。

⬅一瞬でピンチにおちいってしまうこともある。できる限り避けるようにしよう。

➡センサーは自分だけでなく仲間にも反応。なるべく遠くで戦うようにしたい。

CHECK 8 チェック8

セルキー族がいれば簡単!

いったん下段に降りると、ぶら下がりスイッチで登ってこないといけない。そういうときは、セルキー族の2段ジャンプを使おう。すぐに戻れるので便利だ。

⬆一度降りたら、またぶら下がりスイッチからやり直し。

CHECK 9 チェック9

スイッチを踏むとエレキテトラが出現

センサーのすぐそばにある5つのスイッチを全部踏むと、中央にエレキテトラが出現。サンダー系の魔法を当て上段にあるソケットへ置くと奥への道が開く。

⬆ダンジョンの序盤でも、MPは惜しみなく使っていこう。

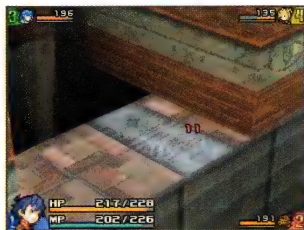
CHECK 10
CHECK 11
C
D (P140 Dへ)

ZONE 4

以前攻略したマップとほぼ同じ作りをしている。しかし、中央部では激しいバトルが待っているので心がまえを!

CHECK 10 チェック10

トゲの床は余裕を持って渡ろう

見た目以上に当たり判定が残るトゲの床。トゲの床を越えた先にはダイダロスとの戦いが待っている。タイミングをはかってダメージを抑えよう。

←トゲが完全に消えてから、一瞬待って越えるようにするとちょうどいいぞ。

➡トゲの近くで止まると仲間もダメージを受けてしまうので一気に進みたい。

CHECK 11 チェック11

ダイダロスには囲まれないように

中央部に出現するダイダロスは、攻撃力が高いうえに複数同時に戦わなくてはいけない。囲まれないようにしながら、サンダー系の魔法を当てていくといい。

⬆気絶させられないように、なるべく背後に回って攻撃。

CHECK 12 チェック12

エレキテトラを持っていくのを忘れずに!

中央部のスイッチを攻撃すると、エレキテトラが運ばれてくるので、必ず奥まで持っていこう。ダイダロスを倒してからスイッチを攻撃すると安全に運べるぞ。

⬆ソケットに乗せる前に、周囲のボムを倒しておくと安全。

D
(P139 Dへ)

CHECK 13

ZONE 5

岩が降ってくるので無理して強引に進むとピンチになることも。敵の数は少ないので慎重にクリアしていきたい。

CHECK 15

E

CHECK 14

CHECK 13 チェック13

一度向こう岸に渡ってからブランコに捕まろう

マップ中央にある上段部に登るためにはブランコを使わなくてはいけない。岩を避けるために一度向こう岸に渡ってからブランコにつかまるといい。

⬅出現する敵を無理して倒さず、HPを温存するため無視するのもひとつの手。

➡岩は向こう岸まで転がってこないので、安全にブランコにつかまれるのだ!

CHECK 14 チェック14

エレキテトラをスイッチの上に乗せて運ぶ

エレキテトラをソケットに運ぶためには、ぶら下がりスイッチの上に乗せ、その後でぶら下がるといいぞ。ソケットに乗せると次のゾーンへの通路が開く。

⬆ジャンプすると投げてしまうので、その場で手を離そう。

CHECK 15 チェック15

戻るためには宝箱の上からジャンプ!

エレキテトラのソケットがある場所から足場をジャンプして移動すると、宝箱が置いてある。取った後は宝箱に乗ってジャンプすると、元の場所に戻れるぞ。

⬆下からジャンプしても戻れない。必ず宝箱に乗ってから。

CHECK 17

CHECK 16

CHECK 18

E

F

(P142 D へ)

ZONE 6

前回の遺跡では頻繁に訪れたゾーンだが、今回の出番は1回だけだ。しかけや敵が多く、見た目以上に広く感じる。

CHECK 16 チェック16

2か所のタイムカウントスイッチを起動させよう

マップの左上と右上に設置されたタイムカウントスイッチを両方動かすと、ゾーン中央のフットスイッチの蓋が一定時間取れるしくみになっている。

⬅スイッチが戻りきる前に、もう片方のスイッチを起動させなくてはいけない。

➡スイッチの蓋は一定時間で元の位置に戻ってしまうので、急いで踏もう!

CHECK 17 チェック17

敵をすべて倒しておくと楽!

両方のタイムカウントスイッチを起動させなくてはいけないため、敵に邪魔をされると間に合わないことも。先に敵をすべて倒しておくと楽にクリアできるぞ。

⬆雷のエレメントと戦うときは、魔法での攻撃が有効だ!

CHECK 18 チェック18

誰かひとりに遠距離攻撃できる武器を装備させておこう

移動の必要がなくタイムカウントスイッチに攻撃を当てることができる遠距離攻撃の武器を装備しておくと、時間の短縮になるのでとてもオススメ。

⬆どの方向から攻撃を当てても、きちんとスライドするぞ。

CHECK 20
CHECK 19
F
(P141 F へ)
G

ZONE 8

このダンジョンでのボス戦となるゾーン。トゲの床が設置されているので、戦いかたにひと工夫が必要になるぞ。

ZONE 7

マップの途中にある段差から、上段と下段の2層に分かれているマップだ。セーブストーンも設置されているぞ。

CHECK 21

G

CHECK 19

無理に敵を倒さなくても大丈夫

ゾーンの前半部は次々に岩が降ってくるうえ、出現する敵はHPの高いゴーレムだ。戦うと大きなダメージを受けることもあるため、逃げるのも手。

←もし戦うのであれば、魔法で一気に大ダメージを与え短期決戦を心がけよう。

➡岩のダメージを受けている最中にゴーレムの攻撃を受けてしまうこともある。

CHECK 20

仲間は上段で待たせたほうがいい

ゾーンの下段は敵が出現せず、しかもトゲの床が多い。余計なダメージを防ぐためにも、仲間は上段で待たせておいて、操作キャラひとりで進んでいこう。

⬆トゲの床を一気に飛びこえられるセルキー族がオススメ。

CHECK 21

木の箱を重ねて上へ登ろう

下段にあるエレキテトラをソケットに運ぶには、下段右上にある木の箱を重ね、足場を作ると登れるようになるぞ。持って運ぶことができるのを忘れずに。

⬆何かを持った状態では2段ジャンプすることができない。

BOSS DATA

フライアイ×4
ダイダロス×6

【フライアイ×4】(P190へ)

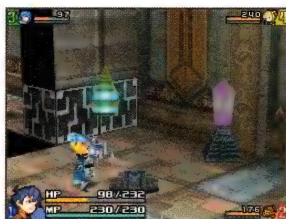
弱点							
		炎	×	氷	×	雷	×
聖	△	闇	×	時空	△	気絶	×

【ダイダロス×6】(P190へ)

弱点							
		炎	×	氷	×	雷	×
聖	△	闇	△	時空	△	気絶	×

エレキテトラを外して、トゲを引っ込ませよう

ボス戦となるこのマップでは、トゲの床が設置されているので非常に戦いにくい。そこで、敵と戦う前にゾーンの上部にあるエレキテトラを外しておくと、トゲの床が消えて戦いやすくなるぞ!

⬆トゲの床が設置されているままでは、移動するだけでダメージを受けてしまう。

⬆エレキテトラはゾーンの一番上側にある。部屋に入ったら真っ先に外そう!

⬆外したエレキテトラを使うことはないので、邪魔にならないところへ捨てよう。

エレキテトラの周りでフライアイから倒そう

ダイダロスの移動速度は遅く、あまり上側へ移動してこないので、エレキテトラが置いてあったソケットの周りではフライアイから倒していこう。

⬅フライアイはサイズが大きいので、セルキー族の弓で攻撃すれば大ダメージを与えることができる。

ダイダロスは囲まれないように、ヒット&アウェイで戦うといいぞ

ダイダロスは攻撃力がとても高く、囲まれてしまうと一瞬で戦闘不能となってしまうこともある。1体ずつおびきよせて戦うようにしよう。

⬅ダイダロスにサンダー系の魔法を当て、攻撃できない時間を利用し集中攻撃をしかけ一気に倒そう!

Chapter 12

クリスタルの真実

クリスタルのしんじつ

遺跡で見つけたクリスタルの欠片を持って行けば、砕けちったクリスタルが元に戻るはず。急いでエリルの待つ森へ行こう!

森(2回目)・全体マップ

進行チャート しんこうチャート

ZONE 1

木の箱をスイッチに乗せて、Zone2への道を開く

ZONE 2

エレキテトラを使って、Zone3への道を開く

ZONE 3

モンスターを全滅させ、Zone4への道を開く

ZONE 4

クリスタルコアの欠片をエリルに渡す。開かれた道からZone5へ

ZONE 5

マジックドールにファイアを当てて一度に4つのスイッチを作動させる。その後、出現するブロックに触れ、Zone7へ移動させる

ZONE 6

モンスター全滅後に出現するブロックに触れ、Zone7へ移動させる

ZONE 7

マジックドールを使ってファイアを当てるスイッチを3つ同時に作動させる。その後、3つのブロックを動かして出現したカギを使い、Zone8への道を開く

ZONE 8 BOSS

ガーディアン(バーサク)とバトル。クリア後、開かれた道から奥の村へ

ストーリー編 STORY

5つ目のクリスタルコアの欠片を持って森へ

森にいるエリルによると、残るクリスタルコアの欠片はあと1つ。遺跡で最後の欠片を拾ったら、クリスタルコアを復活させに森へ行こう。

⬅エリルが言うには、クリスタルコアはあと1つで元に戻るらしい。

村のセーブストーンでセーブしてから向かおう

2回目の遺跡をクリアした後は、森の様相が今までと少し変わっている。森の中に入る前に、村のセーブストーンでセーブしてから入ろう。

⬅今までと違うモンスターが出現する。しっかりセーブしてから進もう。

ショップデータ

大黒フレンド

アイテム名	種類	価格
雷のナタ	武器	960
雷のメイス	武器	960
雷のパチンコ	武器	960
いかづちの杖	武器	960
トールスマッシュ	武器	960
雷の槍	武器	960
竜の兜	防具：頭	830
三角帽・イエロー	防具：頭	840
竜の鎧	防具：胴	1650
イエロークロース	防具：胴	1680

カスタマイザーセンター

アイテム名	種類	価格
ルーンアックス	レシピ（武器）	28
まぜまぜメイス	レシピ（武器）	28
バリスタ	レシピ（武器）	28
ルーンのベル	レシピ（武器）	28
エースラケット	レシピ（武器）	28
ルーンスピア	レシピ（武器）	28
ブルヘルム	レシピ（防具：頭）	23
黒猫フード	レシピ（防具：頭）	23
ブルハーネス	レシピ（防具：胴）	45
黒毛皮コート	レシピ（防具：胴）	46

ダンジョン編 DUNGEON

同じマップでも出現モンスターが変わっている

5つ目のクリスタルを拾った後の森は、弱かったザコのレベルが上がったり、今までいなかったモンスターが出現するなど、敵が強くなっている。

⬅今まで森で見たことのないモンスターが、出現するようになっている。

➡ゴブリンのレベルも上がり、ファイアを使うなどの強化がされている。

状態異常を引き起こす攻撃が多いぞ

状態異常になる攻撃をしてくるモンスターが、多く出現する。魔法を使ってくるモンスターは、相手のマジックリングを避けながら戦うといい。

⬅毒を引き起こす攻撃をするクラウドビー。やっかいなので早めに倒そう。

➡仲間がクリアの魔法を頻繁にかけるときは、AIの変更をしてみよう。

CHECK 1

ZONE 2

ゾーン3につながるゾーン。しかけは、叩くスイッチがエレキテトラに変化。宝箱の位置は変わっていないぞ。

D

A

START

ZONE 1

ゾーン2につながるゾーン。直接ゾーン4へは行けなくなった。石版のカギは、箱を乗せるスイッチに。

A

B

CHECK 2

出現モンスターリスト

モンスター	ページ	モンスター	ページ
ムー	P191へ	オニオンヘッド	P190へ
ゴブハンマー	P191へ	ゴーレム（格闘）	P191へ
バット	P191へ	ゴーレム（射撃）	P191へ
クラウドビー	P191へ	エレキクラゲ	P190へ
シードシューター	P191へ	ぷちマイン	P191へ

CHECK 1

チェック1

木の箱を持ちあげてスイッチに乗せる

坂道の途中にあるフットスイッチでAの扉が開く。スイッチに乗せる箱は木の上にあるぞ。

←木の上の箱をフットスイッチへ運ぼう。

CHECK 2

チェック2

エレキテトラをセットすると扉が開く

エレキテトラを帯電させてソケットにセットすれば、Bの扉が開くぞ。同時に扉の前にトゲのワナが出現する。かわしつつ敵も倒して先に進もう。

↑扉を開くには、エレキテトラをソケットにセットしよう。

↓エレキテトラがセットされると、トゲのワナが出てくる。

←トゲのエリアに入らず、魔法で一気に倒しきってしまうという手もあるぞ。

ZONE 4

エリルが待っている、クリスタルのある泉。クリスタルを復活させた後も、ゾーン1の近道は閉ざされたままだ。

ZONE 3

以前の森ではガーディアンがいたマップ。ザコをすべて倒しても、ガーディアンとの再戦はできなくなっている。

C　B　CHECK 3

E　(P148 E へ)　C　D　CHECK 4

CHECK 3　チェック3

転がる岩を避けつつモンスターを全滅させる

ここにいる4体のゴブハンマーを倒すと、ゾーン4へ進めるようになる。転がる岩に当たるとHPが減るので、あまり動かずに端のほうで戦おう。

←転がる岩に当たらないように、できるだけ端で戦うように心がけよう。

→遠くにいるゴブハンマーには、先に魔法でダメージを与えておくといい。

CHECK 4　チェック4

欠片を全部集めるとクリスタルコアが!

クリスタルの欠片をすべて集め、クリスタルコアが復活。しかし、その直後クリスタルコアに異変が!! イベント終了後には、新しい道が開かれる。

←エリルと会話をして、砕けちったクリスタルコアを元の姿に戻そう。

→イベントが終わると道ができ、ゾーン5へ行けるようになるのだ。

CHECK 7

ZONE 5

ここからは、以前は入れなかった新しい場所。ゾーン6と7につながっている。今までにないしかけも登場するぞ。

I

G

(P150 G へ)

F

E

(P147 E へ)

CHECK 6

CHECK 5

CHECK 5

旧世界のブロックは触るだけで動き出す

ゾーン5に来ると、すぐにブロックでふさがれた場所に出る。近くに立っている立て札のとおりに触ってみると、ブロックが浮上して道ができる。

⬅いきなり行き止まりになっている。しかし、立て札のとおりにしてみると…。

➡旧世界のブロックが動きだして、先に進めるようになるのだ。

CHECK 6

マジックドールにファイアを当てよう

マジックドールは、魔法を強化して四方に飛ばすことができるしかけ。ファイアを当てるスイッチの玉を、4つ同時に消すことができるものだ。

⬅マジックドールでファイアを拡散させて、扉を開けよう。

➡出現したブロックに触って、隣の部屋に移動させよう。

CHECK 7

I から入ってくると宝箱が見つかる

宝箱が2つある木の上には、I を通ってゾーン6から来ることになる。この宝箱は、素材やお金ではなくジュエルやレシピが入っていることが多い。

CHECK 8

CHECK 9

H

(P150 H へ)

I

F

ZONE 6

油タルがあちこちにあるゾーン。ゾーン5と7につながっている。ゾーン5へ行ける道は上下2か所ある。

CHECK 8

チェック8

モンスターを倒すと旧世界のブロックが出現

まずはゾーンに出現するモンスターをすべて倒そう。するとゾーン7につながる扉が開き、旧世界のブロックが出現。触れれば移動させられるぞ。

⬅ゴーレムが多数出てくる。ゆっくり進んで、1体ずつ確実に倒していこう。

➡出現したブロックに触ると、ゾーン5のときと同様、ゾーン7へ移動する。

CHECK 9

チェック9

上部にある宝箱も残さず開けよう

ゾーン7につながるH付近から、上に登れる坂道がある。宝箱が3つあるので取りに行こう。道は途中で切れているので、仲間を呼びよせよう。

⬅上のほうは道が途中で切れている。落ちないようにしながら飛び移ろう。

➡チェック6の宝箱と同じように、ここの宝箱もレシピなどのアイテムが出やすい。

CHECK 11

CHECK 10

ZONE 7

ゾーン8につながるゾーン。カギを取ると、錠前付近にセーブストーンが出現する。ボス戦前にセーブしよう。

H
(P149 H へ)

G
(P148 G へ)

J

BOSS

ZONE 8

森の最深部に当たるボスのいるゾーン。特別なしかけもなく平坦な地形なので、戦いやすい場所といえるだろう。

CHECK 10 チェック10

マジックドールを使ってファイアを放とう

3つのスイッチに当たるように、中央にマジックドールを置こう。3つ同時に消せる瞬間をねらうのが重要。成功すると旧世界のブロックが現れる。

←まずは、3つのスイッチに当たるように、マジックドールを中央に持ってくる。

→魔法を当てるスイッチが3つそろうタイミングを見はからい、ファイアを出す。

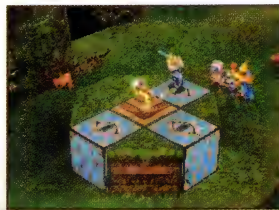
CHECK 11 チェック11

3つの旧世界のブロックを中央に集めるとカギが出現

チェック10で出したブロックと、ゾーン5、ゾーン6から移動させたブロック、計3つに触って中央に移動させよう。まん中からカギが出てくるぞ。

←ゾーン5と6から移動させたブロックは、通り道付近にあるぞ。すべて触って中央に移動させよう。

→3つ目のチェック10で出したブロックも中央に集めると、錠前のカギが現れる。

BOSS DATA

ガーディアン(バーサク)

HP	基準経験値
7440	848

弱点					
炎	△	氷	△	雷	△
聖	○	闇	△	時空	△
気絶	×				

チャプター1で倒したガーディアンが凶暴になって再登場。レベルが高くなって攻撃パターンも増えているが、頭が弱点なのは変わらない。1回目と同じような戦法で攻めよう!

前回と同様に、肩から頭へ飛び移って攻撃しよう

基本的な倒しかたは変わらない。肩から頭へ飛び移っての踏みつけ攻撃だ。仲間がいると腕を突きたてる攻撃を誘いにくい。こまめに仲間を呼びよせて、分散しないようにして戦うといい。

⬆前回と同様に、腕を地面に突きたてる攻撃のときに、ジャンプして肩に乗ろう。

⬆頭に乗ったら、発光攻撃に注意しつつ、踏みつけ攻撃でダメージを与えよう。

⬆レベルが格段に上がっているので、発光攻撃でもかなりのダメージを受ける。

全方向攻撃は危険だぞ

増えた攻撃パターンで危険なのは、コンボ攻撃だ。コンボ攻撃をする間合いが、腕を突きたてる攻撃の間合いに近い。突っこみすぎないようにしよう。

⬅コンボ攻撃の最後の一撃は、ガーディアンの周囲すべてにダメージが当たる。

背後からジャンプ攻撃!

凶暴化しても、攻撃と攻撃の間は長め。攻撃のスキにジャンプ攻撃でダメージを与えよう。仲間がオトリのような働きをして、背後も取りやすいぞ。

⬅仲間がいると背後を取りやすいので、ジャンプ攻撃も簡単に決められるのだ。

Story Digest ストーリーダイジェスト

物語のゆくえは……？

ついにクリスタルコアが完全復活！

同時に明らかになる過去の悲劇とシェルロッタの背負った過酷な運命

ラーケイクスの野望を止めるべく主人公はシェルロッタとともに“塔”をめざす

塔の上で
主人公を待ちうける、
もう1つの真実とは?

そしてシェルロッタの
最後の願いとは?

クリスタルをめぐる
二千年の物語の結末は!?

◆Column◆

終盤に登場するしかけを紹介!

クリスタルコアが完全復活した以降の冒険で、登場するしかけをちょっぴり紹介するクポ。あとひと息、頑張るクポ!!

クリスタルの力に反応する特殊なしかけ

クリスタルコアの復活後、主人公はクリスタルの力を引きだせるようになる。この力を得ることで、今までは反応しなかったダンジョンのしかけを動かすことが可能に!!

宙に浮くツボ

←今まで持ち上げられなかった金属製のツボが、持ちはこびできるように。

→ツボを四角いプレートに乗せると宙に浮く。これに乗って高所へ移動!!

触ると動くブロック

←特殊な模様が刻まれた四角いブロック。これまでにも見たことがあるはず。

→クリスタルの力を使えるようになると、触るだけで自動的に動くのだ。

特殊ギミックからはレアアイテムが手に入ることも!

上で紹介したツボとブロックのギミックは、レアアイテムの隠し場所に通じていることが多い。以前通った場所もよく探してみると…!?

⬆ブロックを動かすと、隠された宝箱が出現することも。

⬅中身はキャラのステータスを上げるアイテムや、レア装備のレシピなどの極上品が多い。

ダメージを受ける瘴気が充満するエリア

終盤のしかけの中でも難関のひとつに挙げられるのが、瘴気の充満するエリア。ここでは金属製のツボとプレートを使って、安全地帯を作ることがポイントになる。ただし、安全地帯にも制限時間があるため、すばやい判断と移動が要求される。

←時間経過と共にダメージを受ける瘴気が充満。長居は禁物のエリアといえる。

←ツボをプレートの上に乗せると、瘴気を遮断する結界を張ることができる。

↑結界の有効時間は限られているものの、ツボを持ち運べば結界ごと移動することも可能だ。

←ツボは結界を張るだけではなく、ギミックの移動に思わぬ形で役立つこともあるようだ。

→瘴気が充満するエリアでは、細長い棺を組みあわせて使うギミックなども登場する。

水上や空中を移動する特殊な乗り物

終盤のダンジョンでは、スイッチや魔法によって前後左右自由に移動できる乗り物が登場する。スイッチタイプは、プレイヤーキャラが踏んでいるものだけが作動する。

↑4方向に魔法の台座が設置された乗り物。魔法で玉を弾けさせると、その方向へ一定距離移動する。

←4方向にスイッチが設置された乗り物。スイッチを踏んでいる間だけ、その方向へ移動する。

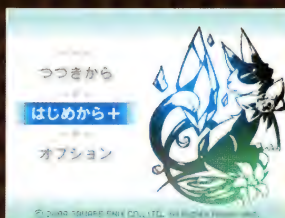
→大勢で乗りこんでも、プレイヤーキャラが踏んでいる以外のスイッチは作動しないので安心だ。

Column

より強いキャラクターを育てるために 周回プレイを楽しもう!

真にゲームを極めたいなら、NORMALをクリアするだけではまだまだ不十分クポ。

NORMALをクリアしても冒険はまだまだ続く!

NORMALでストーリーをクリアすると、同じキャラを使ってより難易度の高いHARDモードをプレイできるようになるぞ。ダンジョンの構造などは、同じだが敵の強さは段違い。ぜひ挑戦してみよう!!

⬆NORMALをクリアするとメニューが「つづきから」と「はじめから+」に変化。

⬆モード選択後、クリアしたキャラ、または新キャラを選んで冒険が始められる。

強力なモンスター

⬆外見は同じでも、モンスターの強さは段違い。激しいバトルが展開される。

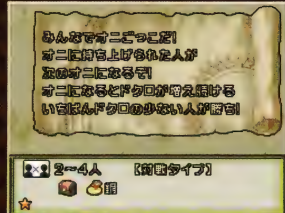
新たな仲間

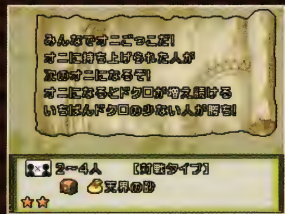
⬆HARD以降でしか仲間にできない傭兵もいる。傭兵さがしも冒険の楽しみ。

強力な装備

⬆モンスターが手強くなるぶん、装備品もより強力に。レシピも増えるぞ!!

HARDモードではクエストでもらえる報酬も豪華に!

ストーリーパートと同じで、ハードモードではクエストの難易度も上がっているが、クエスト成功時にもらえる報酬も豪華になっている! どんどんチャレンジして、レアアイテムを手に入れよう!

⬆NORMALモードの対戦プレイでは、クエスト成功の報酬は銅だったけど……。

⬇同じクエストでも、ハードモードでは「天界の砂」というアイテムに変化!

第3章 データ集

各種族の特徴、装備品データ、モンスターデータなど、冒険に欠かせない情報が満載！ クエストやスクラッチカードの情報もあるぞ。

クラヴァット族

剣も魔法もこなす扱いやすい種族

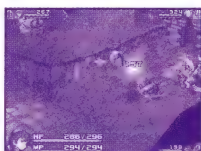
序盤から連続攻撃ができる剣が得意なので、接近戦に優れた種族だ。早いうちから魔法系のレベルアビリティも少し覚えるので、魔法攻撃もそれなりに使える。初心者でも扱いやすいのが特徴だ。

ステータス成長

HP	◎	ATK	◎	MATK	◎
MP	◎	DEF	◎	MDEF	◎

オススメ装備武器

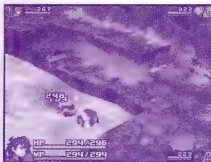
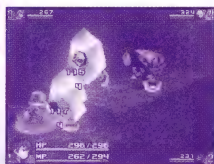
剣	――

すべてのステータスが平均的にのびる、扱いやすい種族。クラヴァットの特徴として、剣のレベルアビリティが増えるので剣を使うのがいい。

⬆剣によるスキのない連続攻撃で、モンスターを攻撃!

基本的な戦いかた

正面から連続攻撃をしかけよう!

剣の連続攻撃が得意なので、すばやく相手に近づいて接近戦を挑むのがいい。ガードする相手には、ブリザドで動けなくしてからたたみかけよう。

⬅反撃のスキを与えないように、正面からの連続攻撃で間合いをつめる戦いかたをしよう。

➡ユーク族ほど得意ではないが、魔法も威力がある。ブリザドで動きを止めてから攻めよう。

オススメカスタマイズ

前衛主体の種族なので攻撃力を強化!

連続攻撃を活かすため、平均的にのびる攻撃力を強化して、ダメージの合計を増やそう。前衛で攻撃を受けやすいので、防御も強化するといい。

オススメ
力の石
守りの石
ヒメヘキギョク
――

⬆攻撃力の増えるジュエルで、剣のダメージを増強しよう。

装備特殊効果一覧はP167へ!

レベルアビリティ

剣に特化したアビリティを習得

クラヴァット族は、剣のレベルアビリティを多く習得する。特に剣コンボは、最終的に通常の3回攻撃からさらに2回多い、5回の連続攻撃が可能になるという強力なレベルアビリティだ。

レベル50までのアビリティ習得リスト

習得Lv	習得スキル	
4	剣チャージ	おすすめ1
10	マジックパイル3	
17	剣コンボ4	
22	チャージガード	
31	ガードカウンター	おすすめ3
37	剣コンボ5	おすすめ2
45	マジックパイル4	
49	剣ブレイク	
—	——	
—	——	
—	——	

おすすめアビリティ1

剣チャージ

周囲を攻撃する強力な技!

Aボタンを長押しで発動するチャージ攻撃。MPを15消費するが、通常の2倍以上の威力で周囲のモンスターを攻撃できる必殺技だ。

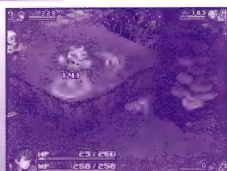
⬆周囲に群がるモンスターを、一網打尽にできる攻撃。MP消費が15とやや高いので、残りMPを確認しよう。

おすすめアビリティ2

剣コンボ5

攻撃回数をさらに増やせる連続攻撃

Aボタンを連打するだけで使える技。Lv17で剣コンボ4、Lv37で剣コンボ5と、常に使う通常攻撃が強化できるのが、うれしいところ。

⬅剣コンボ4で、上方に攻撃した後、前転しつつ斬りつけるぞ。

➡剣コンボ5は、さらに前方に踏みこんでからの回転斬りになる。

おすすめアビリティ3

ガードカウンター

ガード後に攻撃のスキを突ける

モンスターの攻撃を防御した後に、すばやく反撃する攻防一体の技。物理攻撃を多用するモンスターと戦うときに使うのがベスト。

⬆ガードカウンターがヒットした後には、すぐにAボタンを連打して連続攻撃で攻めたてるのがオススメだ。

ユーク族

魔法攻撃に特化した種族だ

細身の体で腕力は低いが、豊富な知識を武器に活躍する種族。相手と離れた後方から、魔法で戦うタイプだ。習得するレベルアビリティも、魔法関係ばかりとなっている魔法のエキスパート。

ステータス成長

HP	◯	ATK	△	MATK	◎
MP	◎	DEF	△	MDEF	◯

オススメ装備武器

杖	――

ATKとDEFがのびないぶん、MPとMATKののびが飛びぬけている。魔法が攻撃の中心になるので、MATKが増える杖がメイン装備。

⬆攻撃魔法を活かすために、杖を装備してMATKを強化。

基本的な戦いかた

接近戦を避け、距離を取って魔法攻撃

DEFがかなり低いので、いい装備があっても接近戦に持ちこまれると厳しくなる。相手との距離は、できるだけ離れた位置をキープしつつ戦おう。

⬅攻撃魔法を中心に、離れた位置からの戦いかたが基本。相手に合わせて魔法を使いわけよう。

➡ジャンプ攻撃をすれば、通常攻撃もさらに飛距離が伸びる。できるだけ接近戦は避けよう。

オススメカスタマイズ

MATKを強化して魔法に磨きをかける

魔法中心なので、MPとMATKの増える装備を。フルーティジェムで、しましまリンゴなどの回復アイテムの効果を上げておくのもオススメだ。

オススメ
魔力の石
心力の石
フルーティジェム
――

⬆フルーティジェムで、MPの回復効果を高くしよう。

装備特殊効果一覧はP167へ！

レベルアビリティ

魔法系のアビリティが多い

魔法の達人だけあって、習得するレベルアビリティは魔法系がほとんど。連携数の上がるマジックパイルで、強力な魔法を唱えることができるぞ。リングホールド2を比較的早く覚えるのも魅力。

レベル50までのアビリティ習得リスト

習得Lv	習得スキル
6	マジックパイル3
13	杖チャージ　おすすめ1
20	マジックパイル4　おすすめ2
28	リングホールド2　おすすめ3
34	チャージガード
40	マジックパイル5
45	ガードカウンター
—	——
—	——
—	——
—	——

おすすめアビリティ1

杖チャージ

小さな爆発を起こして攻撃！

目の前に小さな爆発を起こすチャージ攻撃。射程距離が短めで、比較的速い攻撃が可能なので、接近された場合の攻撃として使おう。

⬆爆風で相手をふき飛ばす効果も。MP消費は18とやや高めだが、MPの多いユーク族なら使いこなせるのだ。

おすすめアビリティ2

マジックパイル4

魔法が強化できる連携数が増える

4つまでの連携魔法が唱えられるアビリティ。1人では無理だが、仲間との連携で3段階上の魔法が使えるようになる優れものだ。

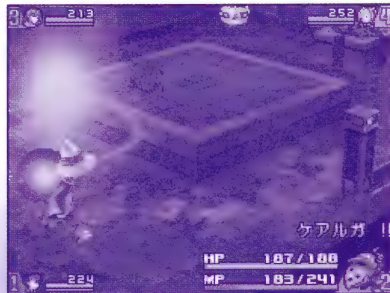
⬅仲間4人での連携が可能になるので、強力な魔法が唱えられる。

➡レイズを1つとケアルを1つを重ねると、ホーリーになるぞ。

おすすめアビリティ3

リングホールド2

1人で3つの連携が可能に！

マジックリングをホールドできる数が、2つになる技。単独で3つの連携ができるので、仲間なしのシングルプレイでも重宝する。

⬆ケアルは、自分の下にホールドするだけ。すばやくホールドして、強力な回復魔法のケアルガにしよう。

セルキー族

優れたジャンプ力を持った種族

全種族中、唯一2段ジャンプができるのが強み。高低差のあるマップで、届きそうもない場所に登ったり、遠くの足場に飛び移るといったことが可能。マップ探索では特に力を発揮する種族なのだ。

ステータス成長

HP	◎	ATK	◎	MATK	△
MP	☆	DEF	△	MDEF	◎

オススメ装備武器

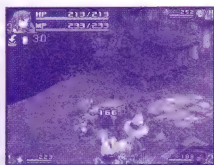
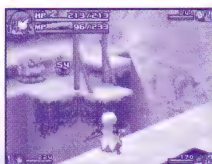
弓 ｜ ラケット

MPがのびるが、MATKが低く魔法を使うには不向き。MPはチャージ攻撃に使おう。装備はラケットか弓、どちらかを好みで選ぼう。

⬆遠距離攻撃のできる弓を装備すれば、離れて攻撃できる。

基本的な戦いかた

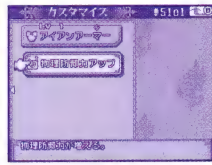
ラケットは前衛、弓なら後衛で戦おう

装備する武器により、戦いかたが大きく異なる。ラケット装備だと、攻撃範囲がせまいので前衛で戦い、弓の装備ならば後衛から射撃する形になる。

⬅ラケット装備の場合は前衛で。前衛といってもDEFは低いので、正面攻撃は避けよう。

➡弓は、3ウェイショットを覚えてからがいい。相手の動いてこない位置から攻めよう。

オススメカスタマイズ

倒されないように守りを強化しよう

DEFののびがイマイチなので、それをカバーするために守りの石のジュエルを装備するのがオススメ。弓を使う場合は、ATKも強化しておこう。

オススメ
体力の石
守りの石
心力の石
――

⬆ラケットで前衛に出る場合は、守りの石をセットしよう。

装備特殊効果一覧はP167へ!

レベルアビリティ

覚えるアビリティにより装備を変更

主に序盤に覚えるのがラケット系、その後弓系のアビリティを覚える。そのため、最初はラケットで、Ｌｖ21で３ウェイショットを覚えてから弓に変えるといった感じで、装備を変更するといい。

レベル50までのアビリティ習得リスト

習得Lv	習得スキル
3	ラケットチャージ　おすすめ①
7	ラケットコンボ2
11	弓チャージ
15	ラケットコンボ3
21	3ウェイショット　おすすめ②
27	マジックパイル3
32	チャージガード　おすすめ③
38	ストレートアロー
43	ガードカウンター
47	HPアップ+20
50	弓ブレイク

おすすめアビリティ①

ラケットチャージ

少ないMPで大ダメージ！

ラケットを装備した場合のチャージ攻撃は、岩石をほうり投げる中距離攻撃になる。消費ＭＰ10で出せるので、使い勝手もいいぞ。

⬆離れた間合いからチャージ攻撃を撃ち、その後つめよって通常攻撃で追いうちをかけるのが有効だぞ。

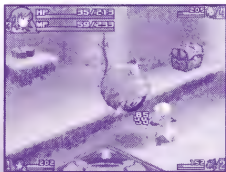
おすすめアビリティ②

3ウェイショット

3本の矢を一度に射出して攻撃！

弓系で、特にオススメのアビリティがこれ。一度に３本の矢を放てるので、すべて当たれば３倍のダメージを与えられる優れものだ。

⬅３方向に飛ぶので、多数のモンスターを相手にするときに便利。

➡接近戦で使えば、３本の矢が一度に当たり、３倍のダメージになる。

おすすめアビリティ③

チャージガード

しっかり防御して次の攻撃につなげよう

魔法や背後からの攻撃には使えないが、DEFが低いセルキー族には頼りになるガード技。相手の攻撃のスキを突いた攻撃が可能になる。

⬆ラケット装備で前衛にいる場合は、Ｌｖ43になってガードカウンターまで覚えていれば、さらに戦いやすくなる。

リルティ族

小さななりだが、実は力持ち！

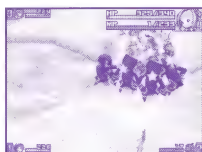
ボスモンスターさえも持ち上げて投げとばせる、怪力の持ち主だ。攻撃範囲は短いながらも、2連続攻撃ができて高い気絶効果のあるハンマーが得意。一撃の攻撃力にかけた、上級者向けのキャラだ。

ステータス成長

HP	◎	ATK	◎	MATK	△
MP	◎	DEF	◎	MDEF	◎

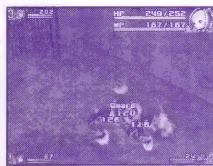
オススメ装備武器

槍 ｜ ハンマー

ステータス成長だけを見ると、魔法の力を弱くしたクラヴァット族のようなイメージ。得意な武器は、気絶効果のある槍とハンマーだ。

⬆ハンマーは、武器の中で一番気絶させる効果が高い。

基本的な戦いかた

気絶しているスキに大技をしかけよう

槍とハンマーは両方とも気絶効果が付いている。気絶をねらって通常攻撃で連打し、動けなくなったスキに大技をしかけるた戦いかたがオススメだ。

⬅近接武器で一番攻撃範囲の広い槍。そのうえ攻撃力もあるので、槍コンボ2でも十分戦える。

➡ハンマーは、気絶効果が高い武器。気絶したところをねらって、チャージ攻撃をしかけよう。

オススメカスタマイズ

長所をのばすカスタマイズをしよう

リルティ族は、「攻撃は最大の防御なり」を地でいくタイプなので、攻撃力をメインに強化していこう。絶力の石が入手できたら付けておくといい。

オススメ
力の石
絶力の石
耐絶の石
――

⬆攻撃した相手を気絶させやすくする、絶力の石をセット。

装備特殊効果一覧はP167へ！

レベルアビリティ

物理攻撃のアビリティを覚える

力自慢のリルティ族が覚えるアビリティは、物理攻撃に特化している。Lv41の槍コンボ3を覚えるまで3連続攻撃できるのは剣のみだが、剣だとチャージ攻撃ができないので、槍のほうがオススメ。

レベル50までのアビリティ習得リスト

習得Lv	習得スキル
5	槍チャージ　おすすめ1
12	ハンマーチャージ
17	槍コンボ2
25	チャージガード
31	マジックパイル3
36	ガードカウンター　おすすめ2
41	槍コンボ3　おすすめ3
45	物理攻撃力アップ+5
―	――
―	――
―	――

おすすめアビリティ1

槍チャージ

すばやく周囲を攻撃できる必殺技

自分の回りにいる敵をなぎ払う槍のチャージ攻撃。消費MPが8と少なく、ため時間も短めなので、かなり使い勝手がいい攻撃だ。

↑槍を回して周囲を攻撃。消費MPが少ないので、MPの成長があまりよくないリルティでも、安心して使える。

おすすめアビリティ2

ガードカウンター

前衛で戦うリルティ族には必須！

ガード中に攻撃を受けると、自動でカウンターの一撃を放てる反撃技。反応するのは、正面からの攻撃のみだが、混戦時には役に立つ。

↑相手の攻撃をガードして、すぐに反撃に移る技。常に前衛で戦うリルティ族には、なくてはならない技だ。

おすすめアビリティ3

槍コンボ3

ボタンの連打でスキのない攻撃！

槍を装備したときに繰り出せる3連続攻撃の技。攻撃範囲が広い槍攻撃で、最後の突きの一撃で突進するので、奥の敵にも当てられる。

↑最後の一撃は、広い攻撃範囲がある槍のコンボ技。離れた場所から、最後の一撃だけをねらって放つのもアリ。

アイテムデーター覧

武器や防具をはじめ、レシピ、素材、ジュエルなど冒険に必要なアイテムを一挙紹介!

ページの見かた

武器
P.168

名前	ATK	MATK	値段	解説
①	②	③	⑨	⑫

防具:頭
P.171

名前	ATK	MATK	DEF	MDEF	値段	解説
①	②	③	④	⑤	⑨	⑫

防具:胴
P.172

名前	ATK	MATK	DEF	MDEF	値段	解説
①	②	③	④	⑤	⑨	⑫

アクセサリー
P.173

名前	ATK	MATK	DEF	MDEF	値段	解説
①	②	③	④	⑤	⑨	⑫

レシピ
P.174

⑦武器

レシピ	値段	必要な素材1	必要な素材2	必要な素材3
⑥	⑨	⑧	⑧	⑧

素材
P.178

⑦素材

名前	買値	売値	レア度	名前	買値	売値	レア度	名前	買値	売値	レア度
①	⑩	⑪	⑬	悪魔の黒い粉	—	25	—	アダマンシェル	—	30	—

ジュエル・その他のアイテム
P.179

⑦ジュエル・その他のアイテム

名前	買値	売値	解説
①	⑩	⑪	⑫

データの見かた

1	名前	アイテムの名前。
2	ATK	アイテムの物理攻撃力。
3	MATK	アイテムの魔法攻撃力。
4	DEF	アイテムの物理防御力。
5	MDEF	アイテムの魔法防御力。
6	レシピ	アイテムを作るのに必要なレシピ。
7	種類	アイテムの分類。
8	必要な素材	レシピに必要な素材の名前と個数。
9	値段	アイテムの値段。 ショップでの買値のことを表す。
10	買値	ショップで買うときの値段。 数字がないものはショップでは買えない。
11	売値	ショップに売るときの値段。 数字がないものはショップには売れない。
12	解説	そのアイテムについての簡単な説明。
13	レア度	★のついたアイテムは特にレアなアイテムだ。

装備特殊効果一覧

武器や防具、それらに組みこむジュエルで効果を発揮する特殊効果。その一部を紹介だ!

効果名	解説
物理攻撃力アップ	物理攻撃が上昇する。ジュエルに応じて効果のレベルが変わる。
魔法攻撃力アップ	魔法攻撃が上昇する。ジュエルに応じて効果のレベルが変わる。
物理防御力アップ	物理防御が上昇する。ジュエルに応じて効果のレベルが変わる。
魔法防御力アップ	魔法防御が上昇する。ジュエルに応じて効果のレベルが変わる。
HPアップ	HPが上昇する。ジュエルに応じて効果のレベルが変わる。
MPアップ	MPが上昇する。ジュエルに応じて効果のレベルが変わる。
炎耐性アップ	炎耐性が上昇する。燃えにくくなり、ダメージも減らせる。
氷耐性アップ	氷耐性が上昇する。凍りにくくなり、ダメージも減らせる。
雷耐性アップ	雷耐性が上昇。しびれにくくなり、ダメージも減らせる。
気絶耐性アップ	気絶耐性が上昇。アクセサリーやジュエルなどで上昇値が変化。
時空耐性アップ	時空耐性が上昇。アクセサリーやジュエルなどで上昇値が変化。
闇耐性アップ	闇耐性が上昇。アクセサリーやジュエルなどで上昇値が違う。
集中力強化	魔法を唱えている間に敵から受けるダメージを軽減する。
アーム強化	腕力が上がり、より重い敵を持ち上げたり、長い時間ぶら下がれるようになる。
ボディ強化	敵から攻撃を受けたとき、ダメージリアクションを取りにくくなる。
女神のほほえみ	運がよくなる。何かいいことがあるかもしれない?
チャージ時間短縮	チャージアタックとチャージブレイク使用時、チャージ時間を短縮。
ご先祖の秘伝	チャージアタック・チャージブレイク・魔法使用時のMP消費量が減る。
リングスピード	リングの移動スピードが速くなり、攻撃しやすくなる。
リングルート	ボスが使う「リングブレイク」で、自分のリングを消されなくなる。
武器HP吸収	敵に与えたダメージの一部を吸収して自分のHPを回復する。
防具HP吸収	敵から受けたダメージの一部を吸収して自分のHPを回復。
武器MP吸収	敵に与えたダメージの一部を変換して自分のMPを回復する。
防具MP吸収	敵から受けたダメージの一部を変換して自分のMPを回復。
竜騎士の技	ジャンプ攻撃と下突きの威力が上がる。
侍の技	攻撃時にクリティカルヒットが出る確率が上がる。
モンクの技	頭上攻撃と足元攻撃の威力が上がる。
赤魔の技	自分にかかった状態異常の効果時間が短縮される。
賢者の技	敵が状態異常になったとき、その効果時間を増加させる。
忍者の技	落下ダメージを半分に減らす。
学者の技	ポーションとエーテルの取得時に効果を上昇させる。
白魔の技	HPが少しずつ自動的に回復する。
黒魔の技	MPが少しずつ自動的に回復する。
遊び人の知恵	ギルを拾ったときに少し多くもらえる。
勇者の知恵	経験値の取得時に少し多くもらえる。
フルーティアン	果物を取得したときの回復量が少し多くなる。
ベジタリアン	野菜を取得したときの回復量が少し多くなる。

武器

武器は剣、ハンマー、弓、杖、ラケット、槍の6種類。種族によって扱いかたも変わるぞ。

Sword 剣

リーチは少し短いが攻撃スピードが速く、スキを見せずに接近戦ができる。特にクラヴァット族が扱いにすぐれている武器だ。

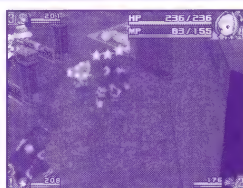
←どの種族でも最初から3回までコンボがつながる。

←回りこんですばやく攻撃するときに最適の武器だ！

名前	ATK	MATK	値段	解説
ブロンズソード	8	—	10	銅で作られた剣。訓練用に使われることが多いので威力は今ひとつ。
薪割りのナタ	12	—	225	マキを割ったり木の枝をはらったりする生活用品。扱いづらく重い。
バトルアックス	15	—	315	戦闘用に開発された斧だ。クセがあり使いこなすのに苦労する。
アイアンソード	19	—	375	鉄で作られた剣。広く一般に普及している標準的な武器のひとつ。
バスタードソード	23	—	450	鋼鉄で作られた剣。冒険者のためにじっかりと作られている。
フェザーセイバー	26	—	525	鳥の羽のように軽い素材で作られた剣。長く使っても疲れない。
ディフェンダー	30	—	600	名前の由来は「攻撃こそ最大の防御」から来ている。攻撃力重視の剣だ。
アイスブランド	34	—	720	氷のように冷たい刀身を持つ剣。装備すると氷の属性威力が上がる。
フレイムタン	37	—	765	燃えさかる炎につつまれた剣。装備すると炎の属性威力が上がる。
英雄の剣	41	—	840	かつて英雄と呼ばれた者が使っていた剣。戦場のシンボルとも言われる。
雷のナタ	45	—	960	雷の力を宿した不思議なナタ。装備すると雷の属性威力が上がる。

Hammer ハンマー

ATKは低めだが、相手を気絶させやすいのが魅力。ただしリルティ族以外の種族が装備した場合は攻撃がとても遅くなるぞ。

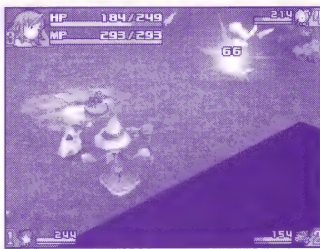
←リルティ族はアビリティで最大3回までコンボ可能。

←気絶耐性の低い敵は、1〜2回の攻撃で気絶する！

名前	ATK	MATK	値段	解説
木の槌	7	—	225	木を加工してつくった槌。武器としてはやや攻撃力に欠ける。
キラキラ☆メイス	11	—	315	キラキラ輝く素材で作られたメイス。メッキなのですぐにはげてしまう。
鉄の槌	16	—	375	鉄を加工して作られた槌。重量があるのでふり回しにくい武器だ。
辞書ハンマー	20	—	450	辞書の重さを利用したハンマー。辞書の角でおもいっきり敵をなぐる。
ぴこぴこハンマー	25	—	525	リルティ族の子供がよく使うおもちゃ。意外と攻撃力の高いハンマーだ。
スカルハンマー	29	—	600	骨を素材に使ったハンマー。装備すると闇の属性威力が上がる。
ひんやりおたま	34	—	720	ひんやり冷たい調理用のおたま。装備すると氷の属性威力が上がる。
炎の槌	38	—	765	熱血の情熱を抱かせるホットな槌。装備すると炎の属性威力が上がる。
ナイトハンマー	43	—	840	リルティ族の騎士が愛用するハンマー。重量があるため戦闘力も高い。
雷のメイス	47	—	960	振りおろす度に雷光がきらめくメイス。装備すると雷の属性威力が上がる。
—	—	—	—	—

Bow

弓ゆみ

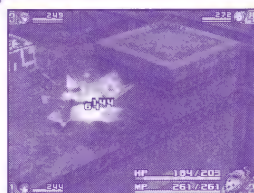
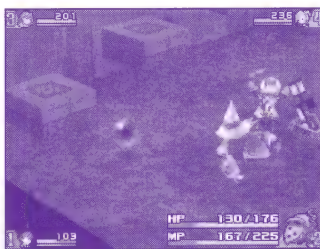
遠距離からの物理攻撃が可能な唯一の武器。敵の魔法詠唱などを簡単に止められるので使いやすい。また、ハンマーほどではないが、敵を気絶させることもある。

⬆ストレートアローを覚えれば、矢が敵を貫通するぞ。

⬅うまくねらいを定めれば敵を一方的に叩きのめせる！

名前	ATK	MATK	値段	解説
ウッドボウ	11	—	225	木を加工して作った弓。入門者のために安全重視の作りになっている。
スリングショット	15	—	315	子供が遊びに使う投てき機。おもちゃだが護身用の武器として使える。
アイアンボウ	19	—	375	武器として本格的に作られた弓。鉄で補強されていて攻撃力が高い。
バズーカ	22	—	450	小さな力で重い弾を飛ばすことのできる武器。誰でも手軽に扱える。
レンジャーボウ	26	—	525	森林を守る狩人たちが愛用する弓。丈夫で一般の冒険者にも広く使われる。
ロングボウ	30	—	600	長くて大きい弓。王国の歩兵用の武器として用いられている。
氷の弓	33	—	720	放たれた矢に冷気を付与する弓。装備すると氷の属性威力が上がる。
炎の弓	37	—	765	つがえた矢に炎を乗せて射る弓。装備すると炎の属性威力が上がる。
英雄の弓	40	—	840	かつて森林の危機を救った英雄の弓。軽さと強度をかね備えた名品。
雷のパチンコ	44	—	960	雷の力が込められた投てき機。装備すると雷の属性威力が上がる。
—	—	—	—	—

Stick

杖つえ

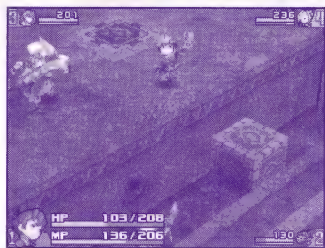
物理攻撃には向かないが、装備するとMATKが大きく上昇するのが特徴。ユーク族が使うと、物理攻撃時に魔法弾が飛び出すので、遠くの敵にも攻撃できる。

⬆攻撃スピードは遅くないので、接近戦でも使えるぞ。

⬅ユーク族なら、ここまで攻撃が届くようになるぞ。

名前	ATK	MATK	値段	解説
木の杖	4	6	10	木を加工してつくった杖。魔法入門用に簡単に作られたので頼りない。
キャンディロッド	6	9	225	子供用に作られた魔法の杖。なめると甘いが食べることはできない。
魔法のほうき	8	12	315	わずかに魔力が込められたほうき。杖の代わりになるが、空は飛べない。
力の杖	10	15	375	使用者の力を最大限に引き出す杖。ユーク族の冒険者に好まれる武器。
ギヤマンの鐘	11	16	450	ガラス素材を特別な魔法で強化して作った鐘。とても高い魔力を秘めている。
魔法学入門書	13	19	525	ユーク族の家庭にはどこにでもある、魔術師を志す者のための入門書。
大地の杖	15	22	600	大地の精霊が宿っている杖。装備者がピンチになると励ましてくれるらしい。
氷の杖	17	25	720	けっして溶けることのない氷で作った杖。装備すると氷の属性威力が大きく上昇。
炎の杖	18	27	765	炎をまとった魔法の杖。装備すると炎の属性威力が大きく上昇する。
グリモア	20	30	840	魔術師を志す者なら一度は読んでおきたい魔道書。教本として知られている。
いかづちの杖	22	33	960	雷の力を宿した魔法の杖。装備すると雷の属性威力を大きく上げる。

Racket

ラケット

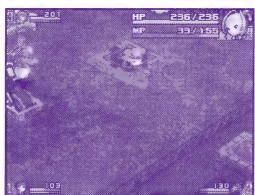
リーチ、攻撃スピードともにクセがなく扱いやすい。ただし、セルキー族以外はレベルをかなり上げないとコンボが使えないので、セルキー族専用に考えよう。

⬆セルキー族がチャージを使うと、前方に岩石をほうり投げるぞ!

⬅セルキー族は振りおろして攻撃し、他の種族は振りあげるスタイル。

名前	ATK	MATK	値段	解説
オーラシュート	9	—	10	セルキー族が使いやすいように細かく調整された特製のラケット。
ウッドグリップ	14	—	225	木を加工して作ったラケット。ラケットの入門用として使われている。
エレメントパドル	18	—	315	船をこぐ際にも使われるラケット。先端の部分が広めに作られている。
パワーラケット	22	—	375	装備者の潜在的な能力を引きだすラケット。旅好きのセルキー族が好む。
クィーンヒール	25	—	450	チョウの羽をあしらったラケット。観賞用の工芸品としてよく飾られている。
ハードスマッシュ	29	—	525	先端部分におもりをしこんであるので、スイングの速度が上がるラケット。
ハードビート	33	—	600	リズムを刻むようにテンポよく敵を打つために工夫して作られたラケット。
アイシクルヘッド	37	—	720	先端部分がひんやりしているラケット。装備すると氷の属性威力が上がる。
フレイムウイング	41	—	765	振るとハート型の熱風を放つラケット。装備すると炎の属性威力が上がる。
スターマイン	45	—	840	星の瞬きをイメージして作られたラケット。振るとキラキラの輝きを放つ。
トールスマッシュ	49	—	960	おやじの雷を宿したラケット。装備すると雷の属性威力が上がる。

Spear

槍 やり

リーチが長く、ハンマーほどではないがクリティカルも出やすい武器。リルティ族が扱えば、敵の間合いの外からすばやい攻撃をくり出すことができるぞ!

⬆すばやく正面に突くが、リルティ族だけは剣のように振りまわす。

⬅剣と比べると少しスキがあるので、むやみに攻撃を出すのはひかえよう。

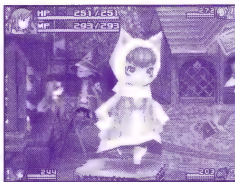
名前	ATK	MATK	値段	解説
ブロンズランス	10	—	10	銅で作られた槍。新米兵士の訓練用としてよく利用される。
兵士の槍	14	—	225	王国の一般兵士に支給される槍。攻撃力よりもコストを優先して作られている。
パルチザン	18	—	315	突くことに特化させて作られた槍。矛先が5つにわかれている。
アイアンランス	22	—	375	鉄を素材にして作られた槍。広く一般に普及している標準的な武器。
タイタンランス	26	—	450	大地のごとく、どっしりとした作りの槍。重さを活かした攻撃が持ち味。
ランタンランス	31	—	525	先端部分がランタン状に加工されていて、暗い場所を照らせる便利な槍。
ドラグーンスピア	35	—	600	竜騎士になった者に贈られる槍。大空を駆ける夢を持つ者の象徴。
アイスランス	39	—	720	氷雪をイメージして作られた槍。装備すると氷の属性威力が上がる。
フレイムランス	43	—	765	燃えさかる炎の中で生まれた槍。装備すると炎の属性威力が上がる。
ハイウインド	47	—	840	多くの竜騎士たちに愛用されている槍。大空に憧れる者たちの象徴。
雷の槍	51	—	960	雷のように鋭い突きが放てる槍。装備すると雷の属性威力が上がる。

防具：頭

頭部を敵の攻撃から守る防具で、兜系と帽子系に大別される。特定の種族専用の装備もあるぞ。

Helme

頭装備は、キャラクターの能力や外見に影響する大事なアイテム。性能第一で装備をそろえるのもいいが、髪型や種族にあう装備で身を固めるのもアリ。大切なのは楽しむことなのだ！

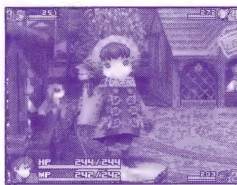
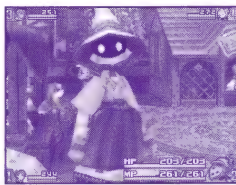
←得意な戦闘スタイルに応じて使いわけよう。

←帽子系にはかわいらしいマスクやフードも！

名前	ATK	MATK	DEF	MDEF	値段	解説
旅立ちの髪飾り	—	—	2	—	30	旅の無事を祈ってていねいに作られた髪飾り。全種族の初期装備。
ブロンズヘルム	—	—	5	—	150	銅素材を加工して作ったヘルメット。全種族装備可能な頭防具。
青魔道士マスク	—	1	4	3	170	敵の能力を自分の物にする青魔道士のマスク。全種族装備可能。
ヘッドギア	—	—	7	—	230	軍隊に支給される安い作りのヘッドギア。全種族装備可能だぞ。
黒魔道士の帽子	—	2	5	4	240	攻撃魔法が得意な黒魔道士の帽子。全種族装備可能で聖属性の耐性あり。
アイアンヘルム	—	—	8	—	300	鉄素材を加工して作った角つきの兜。全種族装備可能な頭防具。
白魔道士のフード	—	2	6	4	320	回復魔法が得意な白魔道士の帽子。全種族装備可能な頭装備だ。
チェインフード	—	—	10	—	380	鉄の防御性と鎖の柔軟性をかね備えたフード。全種族装備可能。
ぎんぶちメガネ	—	3	8	5	390	かけると頭がよさそうに見えるメガネ。全種族装備可能で魔法系の能力が上昇。
魔法剣士の帽子	—	—	12	—	450	剣も魔法も使いこなす戦士の帽子。DEFが高く、全種族装備可能だ。
猫耳フード	—	3	9	6	470	ネコ耳がついた愛らしいフード。全種族装備可能な頭装備だ。
竜騎士の兜	—	—	14	—	530	大空を翔る竜騎士が身にまとう兜。DEFが高く、気絶耐性も上がる。
グリーンハット	—	4	11	7	540	大地の力を練りこんだ緑色の帽子。DEFが高く、気絶耐性も上がる。
アイスヘルム	—	—	16	—	600	寒さから頭をガードできる。装備すると氷の耐性が上がるヘルメット。
ブルーハット	—	4	12	8	620	氷の力を練りこんだ青色の帽子。DEFが高く、氷の耐性も上がる。
炎の兜	—	—	17	—	680	炎の力が宿る真紅の兜。DEFが高く、炎の耐性も上がる。
レッドハット	—	5	13	9	690	炎の力を練りこんだ赤色の帽子。DEFが高く、炎の耐性も上がる。
ナイトヘルム	—	—	19	—	750	頭をスッポリおおう騎士の兜。DEFがとても高い頭装備だ。
学者の帽子	—	5	14	10	770	学者が好んでかぶるという帽子。DEFが高く、全種族装備可能。
竜の兜	—	—	21	—	830	金色のうろこを持つ伝説の竜を模した兜。装備すると雷属性の耐性が上がる。
三角帽子・イエロー	—	5	16	11	840	雷の力を織りこんだ黄色い三角帽子。装備すると雷属性の耐性が上がる。

防具：胴

首から足までをカバーする防具。鎧系と服系があり、一部の装備は特定の種族のみ装備可能。

Armor

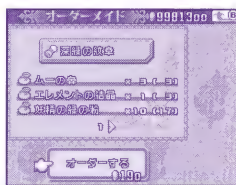
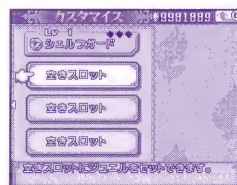
DEFのみ大きくアップする鎧や、MATKやMDEFなどの防御力が平均的に上昇する服など、装備品によってステータスの上昇効果もさまざま。キャラの役割に合わせて選ぼう！

←頭装備と同じく戦闘スタイルに合わせて選ぼう。

←外見もガラっと変わるので気分を一新できる！

名前	ATK	MATK	DEF	MDEF	値段	解説
旅立ちの服	—	—	3	—	50	冒険の無事を祈り、丁寧に作られた丈夫な布製の服。全種族の初期装備だ。
ブロンズの胸当て	—	—	7	—	300	銅の素材で作られた戦闘用の胸当て。DEFが上がる胴装備。
青魔道士の服	—	1	5	3	330	敵の能力を自分の物にする青魔道士の服。MATKが上がる胴装備。
ソルジャースーツ	—	—	9	—	450	軍隊に支給される安い作りのスーツ。DEFが上がる胴装備だ。
黒魔道士のローブ	—	2	7	3	480	魔法攻撃が得意な黒魔道士が好むローブ。魔法系の能力が上がる胴装備。
アイアンアーマー	—	—	11	—	600	鉄の素材で作られた鎧。DEFが上がる、全種族装備可能な胴装備。
白魔道士のローブ	—	3	8	4	630	回復魔法が得意な白魔道士が好むローブ。MDEFが上がる胴装備。
チェインメイル	—	—	13	—	750	鉄の防御性と鎖の柔軟性をかね備えた鎧。全種族装備可能な胴装備。
書生の服	—	3	10	5	780	かつて異国の学生たちが着ていた服。魔法系の能力が上がる胴装備。
魔法剣士の服	—	—	15	—	900	剣と魔法の融合をめざす者が好んで着る服。DEFが上がる胴装備。
毛皮のコート	—	3	11	6	930	フカフカの毛皮でできたコート。DEFも高めで、全種族装備可能。
竜騎士の鎧	—	—	17	—	1050	大空を翔る竜騎士が身につけている鎧。DEFが高く、気絶耐性も上昇。
緑の服	—	4	13	6	1080	大地の力を練りこんだ緑色の服。DEFが高く、気絶耐性も上がる。
アイスアーマー	—	—	20	—	1200	氷の力を帯びた青白い鎧。DEFが高く、氷の耐性も上がる。
青の服	—	4	15	8	1230	氷の力を練りこんだ青い服。DEFが高く、氷の耐性も上がる。
炎の鎧	—	—	22	—	1350	炎の力が宿る真紅の鎧。DEFが高く、炎の耐性も上がる。
赤の服	—	5	17	8	1380	炎の力を練りこんだ赤い服。DEFが高く、炎の耐性も上がる。
ナイトアーマー	—	—	24	—	1500	全身をしっかりガードできる騎士の鎧。DEFがとても高い胴装備だ。
学者の服	—	5	18	9	1530	優れた能力で学業を修めた者に送られる服。全種族装備可能な胴装備。
竜の鎧	—	—	26	—	1650	金色のうろこを持つ伝説の竜を模した鎧。DEFが高く、雷の耐性も上昇。
イエロークロース	—	5	20	10	1680	雷の力を練りこんだ黄色いコート。DEFが高く、雷の耐性も上がる。

アクセサリー

ATKやDEFなどのステータスアップだけでなく、装備効果を得ることもできる装備品だ。

Accessory

装備品には、最初から装備効果が付与されているものがある。アクセサリーを選ぶときは、まず自分の装備効果を確認しておこう。得意な属性をさらに強化したり、弱点を補ったりできる。

←早いうちにオーダーメイドで多くそろえよう。

←スロットの数が多いのも重要なメリットだ。

名前	ATK	MATK	DEF	MDEF	値段	解説
パワーリング	2	—	—	—	30	はめると力がわいてくる指輪。ATKが上昇し、物理攻撃が強くなる。
マジックリング	—	2	—	—	30	はめると魔力がわいてくる指輪。MATKが上昇し、魔法攻撃が強くなる。
ガードリング	—	—	2	—	30	はめると守りが堅くなる指輪。DEFが上昇し、物理防御が強くなる。
マインドリング	—	—	—	2	30	はめると魔法に強くなる指輪。MDEFが上昇し、魔法耐性が強くなる。
ライフリング	—	—	1	1	300	はめると元気が出てくる指輪。DEFとMDEFが少し上昇する。
スキルリング	1	1	—	—	300	はめるとワザの力がみなぎる指輪。ATKとMATKが少し上昇する。
炎のバッジ	2	—	—	—	500	炎の力に強くなれる魔法のバッジ。ATKと炎の属性威力が上がる。
氷のバッジ	—	2	—	—	500	氷の力に強くなれる魔法のバッジ。MATKと氷の属性威力が上がる。
雷のバッジ	—	—	2	—	500	雷の力に強くなれる魔法のバッジ。DEFと雷の属性威力が上がる。
気絶のバッジ	—	—	—	2	500	気絶攻撃に強くなれる魔法のバッジ。MDEFと気絶耐性が上がる。
時空のバッジ	1	—	1	—	500	時をあやつる力に強くなれる魔法のバッジ。ATKとDEFが上昇。
闇のバッジ	—	1	—	1	500	闇の力に強くなれる魔法のバッジ。MATKとMDEFが上昇する。
真紅の紋章	—	—	—	—	750	火の精霊の力を秘めた紋章。装備すると炎の耐性が上昇する。
紺碧の紋章	—	—	—	—	750	氷の精霊の力を秘めた紋章。装備すると氷の耐性が上昇する。
黄金の紋章	—	—	—	—	750	雷の精霊の力を秘めた紋章。装備すると雷の耐性が上昇する。
深緑の紋章	—	—	—	—	750	聖の精霊の力を秘めた紋章。装備すると回復力が上昇する。
銀剣の紋章	—	—	—	—	750	すべてを断つ剣の精霊の力を秘めた紋章。装備すると気絶の耐性が上昇する。
紫翠の紋章	—	—	—	—	750	時空の精霊の力を秘めた紋章。装備すると時空耐性が上昇する。
昏暗の紋章	—	—	—	—	750	闇の精霊の力を秘めた紋章。装備すると闇の耐性が上昇する。

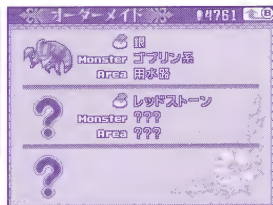
レシピ

レシピがあれば、工房でオーダーメイドが可能。素材から新たな素材や、装備を作れるのだ。

Recipe

レシピを元に装備品をオーダーメイドできる!

レシピから装備品を作る場合、大黒フレンドで同じものを買うよりも安くあがる。また、強い装備も早めに手に入れられるぞ。素材がそろっているならレシピで!

⬆レシピを1つ買えば、素材がある限りいくつでも作れる。

⬅必要な素材をどの敵が落とすかもチェックできるぞ。

武器 ぶき

レシピ	値段	必要な素材1	必要な素材2	必要な素材3
薪割りのナタ	6	銅×1	木の枝×3	——
バトルアックス	8	銅×3	骨×1	——
アイアンソード	10	鉄×1	ムーの鼻×2	——
バスタードソード	12	鉄×2	トカゲのとさか×1	——
フェザーセイバー	14	鉄×3	天使の白い粉×3	一つ目翼手×1
ディフェンダー	15	鉄×3	銅×3	——
アイスブランド	18	銀×2	ブルーストーン×1	——
フレイムタン	20	銀×2	レッドストーン×1	——
英雄の剣	21	黒銀×1	コカうろこ×1	妖精の緑の粉×3
雷のナタ	24	金×2	イエローストーン×1	——
ルーンアックス	28	白銀×1	銀×3	エレメントの結晶×3
木の槌	6	銅×1	木の枝×3	——
キラキラ☆メイス	8	銅×3	イエローストーン×1	——
鉄の槌	10	鉄×1	ムーの鼻×2	——
辞書ハンマー	12	鉄×2	ムー皮紙×1	——
ぴこぴこハンマー	14	鉄×3	魔法の壺の欠片×1	——
スカルハンマー	15	銅×3	骨×3	頭蓋骨×1
ひんやりおたま	18	銀×2	ブルーストーン×1	——
炎の槌	20	銀×2	レッドストーン×1	——
ナイトハンマー	21	黒銀×1	コカうろこ×1	カメの甲羅×1
雷のメイス	24	金×2	イエローストーン×1	——
まぜまぜメイス	28	白銀×1	銀×3	エレメントの結晶×3
ウッドボウ	6	銅×1	木の枝×3	——
スリングショット	8	木の枝×3	樫の枝×2	——
アイアンボウ	10	鉄×1	ムーの鼻×2	——
バズーカ	12	鉄×2	骨×1	——
レンジャーボウ	14	鉄×3	天使の白い粉×3	一つ目翼手×1
ロングボウ	15	鉄×3	木の枝×3	妖精の緑の粉×3
氷の弓	18	銀×2	ブルーストーン×1	——
炎の弓	20	銀×2	レッドストーン×1	——

レシピ	値段	必要な素材1	必要な素材2	必要な素材3
英雄の弓	21	黒銀×1	コカうろこ×1	妖精の緑の粉×3
雷のパチンコ	24	金×2	イエローストーン×1	——
バリスタ	28	白銀×1	銀×3	エレメントの結晶×3
キャンディロッド	6	銅×1	木の枝×1	——
魔法のほうき	8	木の枝×3	樫の枝×2	——
力の杖	10	鉄×1	樫の枝×3	ぷちとげ×1
ギヤマンの鐘	12	鉄×2	骨×1	——
魔法学入門書	14	ムー皮紙×2	マジックストーン×2	——
大地の杖	15	鉄×3	木の枝×3	妖精の緑の粉×3
氷の杖	18	銀×2	ブルーストーン×1	——
炎の杖	20	銀×2	レッドストーン×1	——
グリモア	21	黒銀×1	ムー皮紙×3	——
いかづちの杖	24	金×2	イエローストーン×1	——
ルーンのベル	28	白銀×1	銀×3	エレメントの結晶×3
ウッドグリップ	6	銅×1	木の枝×1	——
エレメントパドル	8	銅×3	樫の枝×2	——
パワーラケット	10	鉄×1	樫の枝×3	ぷちとげ×1
クィーンヒール	12	鉄×2	一つ目翼手×1	——
ハードスマッシュ	14	鉄×3	天使の白い粉×3	一つ目翼手×1
ハードビート	15	鉄×3	銅×3	——
アイシクルヘッド	18	銀×2	ブルーストーン×1	——
フレイムウイング	20	銀×2	レッドストーン×1	——
スターマイン	21	黒銀×1	光の粒×3	——
トールスマッシュ	24	金×2	イエローストーン×1	——
エースラケット	28	白銀×1	銀×3	エレメントの結晶×3
兵士の槍	6	銅×1	木の枝×3	——
パルチザン	8	銅×3	骨×1	——
アイアンランス	10	鉄×1	トカゲのとさか×2	——
タイタンランス	12	鉄×2	骨×1	——
ランタンランス	14	鉄×3	悪魔の黒い粉×3	樫の枝×3
ドラグーンスピア	15	鉄×3	銅×3	——
アイスランス	18	銀×2	ブルーストーン×1	——
フレイムランス	20	銀×2	レッドストーン×1	——
ハイウインド	21	黒銀×1	骨×1	一つ目翼手×1
雷の槍	24	金×2	イエローストーン×1	——
ルーンスピア	28	白銀×1	銀×3	エレメントの結晶×3

防具:頭 ぼうぐ あたま

レシピ	値段	必要な素材1	必要な素材2	必要な素材3
ブロンズヘルム	4	銅×1	——	——
青魔道士マスク	5	レザー×1	妖精の青い粉×3	——
ヘッドギア	6	銅×2	ぷちとげ×1	——
黒魔道士の帽子	6	シルク×1	悪魔の黒い粉×3	——

レシピ	値段	必要な素材1	必要な素材2	必要な素材3
アイアンヘルム	8	鉄×2	頭蓋骨×1	——
白魔道士のフード	8	シルク×1	光の粒×1	天使の白い粉×1
チェインフード	10	レザー×1	鉄×2	——
ぎんぶちメガネ	10	三角目玉×1	マジックストーン×2	——
魔法剣士の帽子	12	シルク×1	クラゲのぼんぼん×1	天使の白い粉×3
猫耳フード	12	ムーの毛皮×3	三角目玉×1	——
竜騎士の兜	14	鉄×1	トカゲのうろこ×1	一つ目翼手×1
グリーンハット	14	レザー×1	妖精の緑の粉×3	——
アイスヘルム	15	銀×1	ブルーストーン×2	エレメントの結晶×1
ブルーハット	16	シルク×1	妖精の青い粉×3	エレメントの結晶×1
炎の兜	17	銀×2	レッドストーン×2	エレメントの結晶×1
レッドハット	18	シルク×1	妖精の赤い粉×2	エレメントの結晶×1
ナイトヘルム	19	黒銀×2	コカうろこ×2	——
学者の帽子	20	高級レザー×1	シルク×1	——
竜の兜	21	金×1	イエローストーン×2	トカゲのうろこ×1
三角帽子・イエロー	21	高級レザー×1	イエローストーン×2	マジックストーン×1
ブルヘルム	23	銅×5	白銀×1	ブルドッズの角片×1
黒猫フード	23	ムーの毛皮×5	コカ羽毛×2	悪魔の黒い粉×3

防具:胴 ぼうぐどう

レシピ	値段	必要な素材1	必要な素材2	必要な素材3
ブロンズの胸当て	8	銅×2	——	——
青魔道士の服	9	シルク×1	妖精の青い粉×3	——
ソルジャースーツ	12	銅×2	トカゲのうろこ×1	——
黒魔道士のローブ	12	シルク×1	悪魔の黒い粉×3	エレメントの結晶×1
アイアンアーマー	15	鉄×3	プリンゼリー×1	——
白魔道士のローブ	16	シルク×1	エレメントの結晶×1	天使の白い粉×3
チェインメイル	19	レザー×2	鉄×3	——
書生の服	20	シルク×2	丈夫なツル×1	——
魔法剣士の服	23	シルク×2	骨×1	天使の白い粉×5
毛皮のコート	24	ムーの毛皮×3	シルク×1	——
竜騎士の鎧	27	鉄×1	トカゲのうろこ×1	プリンゼリー×1
緑の服	27	シルク×2	妖精の緑の粉×3	——
アイスアーマー	30	銀×2	ブルーストーン×2	エレメントの結晶×1
青の服	31	シルク×2	妖精の青い粉×3	エレメントの結晶×1
炎の鎧	34	銀×3	レッドストーン×2	エレメントの結晶×1
赤の服	35	シルク×2	妖精の赤い粉×2	エレメントの結晶×1
ナイトアーマー	38	黒銀×1	カメの甲羅×1	大グモの硬鱗×1
学者の服	39	高級シルク×1	プリンゼリー×2	大ガマの冷舌×1
竜の鎧	42	金×3	イエローストーン×3	トカゲのうろこ×1
イエロークロース	42	高級レザー×2	イエローストーン×3	マジックストーン×1
ブルハーネス	45	銅×7	白銀×3	ブルドッズの外殻×1
黒毛皮コート	46	ムーの毛皮×3	シルク×1	悪魔の黒い粉×5

アクセサリー

レシピ	値段	必要な素材1	必要な素材2	必要な素材3
ライフリング	10	ムーの鼻×1	ぷちとげ×1	——
スキルリング	10	ムーの鼻×1	ぷちとげ×1	——
炎のバッジ	13	ムーの鼻×3	エレメントの結晶×1	妖精の赤い粉×5
水のバッジ	13	ムーの鼻×3	エレメントの結晶×1	妖精の青い粉×5
雷のバッジ	13	ムーの鼻×3	エレメントの結晶×1	妖精の黄色い粉×5
真紅の紋章	19	ムーの鼻×3	エレメントの結晶×1	レッドストーン×5
紺碧の紋章	19	ムーの鼻×3	エレメントの結晶×1	ブルーストーン×5
黄金の紋章	19	ムーの鼻×3	エレメントの結晶×1	イエローストーン×5
深緑の紋章	19	ムーの鼻×3	エレメントの結晶×1	妖精の緑の粉×10

素材

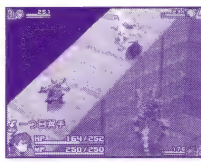
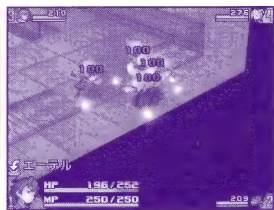
レシピ	値段	必要な素材1	必要な素材2	必要な素材3
銅	1	銅の欠片×3	レッドストーン×1	ブルーストーン×1
鉄	5	鉄の欠片×3	レッドストーン×1	ブルーストーン×1
銀	7	銀の欠片×3	レッドストーン×1	ブルーストーン×1
黒銀	8	銀×1	悪魔の黒い粉×2	——
白銀	9	銀×1	天使の白い粉×2	——
金	9	金の欠片×3	レッドストーン×1	ブルーストーン×1
シルク	5	ムーの毛皮×2	——	——
レザー	5	ムーの毛皮×2	——	——
高級シルク	9	ムーの毛皮×3	三角目玉×1	——
高級レザー	9	ムーの毛皮×3	三角目玉×1	——
ムー皮紙	7	ムーの毛皮×2	木の枝×3	樫の枝×2

素材・ジュエル・その他のアイテム

素材は武器や防具などの装備品を作る材料となる。そのほとんどはモンスターから入手する。

Other

素材のほとんどはモンスターから入手 消費アイテムはダンジョン内のみ有効だ

拾った瞬間に効果が発動する消費アイテムは、ダンジョン内でのみ有効。ちなみに効果がキャラ単体のみのものと、範囲内の仲間すべてに及ぶものがある。

⬆強力なモンスターからは、レアな素材が入手できる。

⬅ボトルタイプの回復アイテムは、範囲内のキャラに有効。

素材 そざい

名前	買値	売値	レア度	名前	買値	売値	レア度	名前	買値	売値	レア度
銅の欠片	15	7	—	悪魔の黒い粉	—	25	—	アダマンシェル	—	30	—
銅	—	15	—	レッドストーン	50	25	—	アダマンタスク	—	30	—
鉄の欠片	30	15	—	ブルーストーン	50	25	—	エレメントの結晶	—	30	—
鉄	—	22	—	イエローストーン	50	25	—	魔法の壷の欠片	—	30	—
銀の欠片	45	22	—	ムーの鼻	—	30	—	アルケミーコア	—	30	—
銀	—	30	—	ムーの毛皮	—	30	—	一つ目翼手	—	30	—
黒銀	—	37	—	骨	—	30	—	大きな一つ目	—	30	—
白銀	—	37	—	頭蓋骨	—	30	—	ぷちとげ	—	30	—
金の欠片	75	37	—	トカゲのとさか	—	30	—	光の粒	—	30	—
金	—	45	—	トカゲのうろこ	—	30	—	クラゲのぼんぼん	—	30	—
玉鋼	—	50	—	サハギンのひれ	—	30	—	守護の外殻	—	30	★
シルク	—	75	—	ボムソウル	—	30	—	守護のプロペラ	—	30	★
レザー	—	75	—	三角目玉	—	30	—	ブルドッグの外殻	—	30	★
高級シルク	—	150	—	ハチミツ酸	—	30	—	ブルドッグの角片	—	30	★
高級レザー	—	150	—	プリンゼリー	—	30	—	大ガマの柔肉	—	30	★
ムー皮紙	—	125	—	カメの甲羅	—	30	—	大ガマの冷舌	—	30	★
木の枝	30	15	—	不思議な花びら	—	30	—	大グモの硬鱗	—	30	★
樫の枝	60	30	—	謎の種	—	30	—	大グモの熱爪	—	30	★
モーグリ草	30	15	—	丈夫なツル	—	30	—	大きな本棚の木片	—	30	★
フェニックスの毛	—	150	—	ユニオンブラッド	—	30	—	桃色の本	—	30	★
妖精の赤い粉	30	15	—	ネコ科の魂	—	30	—	ベリアウル合金	—	30	★
妖精の青い粉	30	15	—	コカ羽毛	—	30	—	ベリアウル電池	—	30	★
妖精の黄色い粉	30	15	—	コカうろこ	—	30	—	マジックストーン	—	30	—
妖精の緑の粉	30	15	—	ミミックの抜け殻	—	30	—	——	—	—	—
天使の白い粉	—	25	—	ミミックの爪	—	30	—	——	—	—	—

ジュエル・その他のアイテム

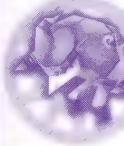
名前	買値	売値	解説
小さな力の石	──	100	すべての装備品に「物理攻撃力アップ1」の効果を付与できるジュエル。
小さな魔力の石	──	100	すべての装備品に「魔法攻撃力アップ1」の効果を付与できるジュエル。
小さな守りの石	──	100	すべての装備品に「物理防御力アップ1」の効果を付与できるジュエル。
小さな魔守の石	──	100	すべての装備品に「魔法防御力アップ1」の効果を付与できるジュエル。
小さな体力の石	──	100	すべての装備品に「HPアップ1」の効果を付与できるジュエル。
小さな心力の石	──	100	すべての装備品に「MPアップ1」の効果を付与できるジュエル。
小さな炎力の石	──	100	すべての装備品に炎の属性威力が上がる「真紅の力1」の効果を付与する。
小さな氷力の石	──	100	すべての装備品に氷の属性威力が上がる「紺碧の力1」の効果を付与する。
小さな雷力の石	──	100	すべての装備品に雷の属性威力が上がる「黄金の力1」の効果を付与する。
小さな絶力の石	──	100	すべての装備品に気絶の属性威力が上がる「銀剣の力1」の効果を付与する。
小さな時力の石	──	100	すべての装備品に時空の属性威力が上がる「紫翠の力1」の効果を付与する。
小さな闇力の石	──	100	すべての装備品に闇の属性威力が上がる「昏暗の力1」の効果を付与する。
小さな聖力の石	──	100	すべての装備品に聖の属性威力が上がる「深緑の力1」の効果を付与する。
小さな耐炎の石	──	100	すべての装備品に「炎耐性アップ1」の効果を付与できるジュエル。
小さな耐氷の石	──	100	すべての装備品に「氷耐性アップ1」の効果を付与できるジュエル。
小さな耐雷の石	──	100	すべての装備品に「雷耐性アップ1」の効果を付与できるジュエル。
小さな耐絶の石	──	100	すべての装備品に「気絶耐性アップ1」の効果を付与できるジュエル。
怪力の孔雀石	──	100	胴防具とアクセサリーに腕力が上がる「アーム強化1」を付与できるジュエル。
ヒメセイギョク	──	50	すべての装備品に「装備レベル上限突破1」を付与できるジュエル。
フルーティジェム	──	50	果物アイテムを取得時の効果を上昇させるジュエル。すべての装備品に付与可能。
ベジタリジェム	──	50	野菜アイテムを取得時の効果を上昇させるジュエル。すべての装備品に付与可能。
ポーション	──	──	バトルマップで出現する回復アイテム。範囲内の味方のHPを一定量回復する。
エーテル	──	──	バトルマップで出現する回復アイテム。範囲内の味方のMPを一定量回復する。
まんまるコーン	──	──	バトルマップで出現する回復アイテム。取得したキャラのHPを一定量回復する。
しましまリンゴ	──	──	バトルマップで出現する回復アイテム。取得したキャラのMPを一定量回復する。
すずなりチェリー	──	──	バトルマップで出現する回復アイテム。取得したキャラのMPを一定量回復する。
にじいろブドウ	──	──	バトルマップで出現する回復アイテム。取得したキャラのMPを一定量回復する。
ほしがたにんじん	──	──	バトルマップで出現する回復アイテム。取得したキャラのHPを一定量回復する。
ひょうたんいも	──	──	バトルマップで出現する回復アイテム。取得したキャラのHPを一定量回復する。
フェニックスの尾	──	──	戦闘不能の味方を回復できる蘇生アイテム。
炎のオーブ	──	──	味方パーティーの炎属性が強化されるオーブ。モンスターを倒すと出現。
氷のオーブ	──	──	味方パーティーの氷属性が強化されるオーブ。モンスターを倒すと出現。
雷のオーブ	──	──	味方パーティーの雷属性が強化されるオーブ。モンスターを倒すと出現。
絶のオーブ	──	──	味方パーティーの気絶属性が強化されるオーブ。モンスターを倒すと出現。
時のオーブ	──	──	味方パーティーの時空属性が強化されるオーブ。モンスターを倒すと出現。
闇のオーブ	──	──	味方パーティーの闇属性が強化されるオーブ。モンスターを倒すと出現。
体力のしずく	──	──	バトルマップで取得しすぐに消費するアイテム。HPが上昇。
魔力のしずく	──	──	バトルマップで取得しすぐに消費するアイテム。MPが上昇。
力のしずく	──	──	バトルマップで取得しすぐに消費するアイテム。ATKが上昇。
守りのしずく	──	──	バトルマップで取得しすぐに消費するアイテム。DEFが上昇。
技のしずく	──	──	バトルマップで取得しすぐに消費するアイテム。MATKが上昇。
精神のしずく	──	──	バトルマップで取得しすぐに消費するアイテム。MDEFが上昇。

出現モンスターリスト

各モンスターのステータスを一挙公開。特徴をよく知ってバトルを有利に進めよう！

1	モンスター名	モンスターの名称。ゲーム内では見られない。
2	モンスターの姿	モンスターのグラフィック。
3	Lv	モンスターのレベル。数値が高いほど強い。
4	HP	モンスターの体力。
5	EXP	モンスターを倒すと手に入る経験値。
6	ガード	ガードをするかしないか。○はガードあり、×はなし。
7	攻撃力・防御力	モンスターの能力。ATK=物理攻撃力、MATK=魔法攻撃力、DEF=物理防御力、MDEF=魔法防御力。
8	耐性	モンスターの属性耐性。×>△>○>◎の順で耐性が高い。
9	ドロップアイテム	倒すと落とす可能性があるアイテム。
10	解説	モンスターについての簡単な説明。

森

出現モンスター 全4種

ダンジョン攻略 P040～P045

ぷちムーバー

Lv	3	HP	39
EXP	2	ガード	×
ATK	14	MATK	12
DEF	9	MDEF	8

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	○

集団で出現してまとわりついてくる。コンボをつなげて一網打尽！

ドロップアイテム：ぷちとげ／光の粒／妖精の青い粉

ゴブリン

Lv	5	HP	78
EXP	6	ガード	×
ATK	18	MATK	15
DEF	18	MDEF	10

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	○

武器を正面にすばやく振りおろすので、横に回りこんで攻撃しよう。

ドロップアイテム：銅／銅の欠片／悪魔の黒い粉

ムー

Lv	4	HP	55
EXP	3	ガード	×
ATK	17	MATK	9
DEF	14	MDEF	6

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	○

地面にもぐったあとは離れた場所に出現。位置をよく見ておこう。

ドロップアイテム：ムーの鼻／ムーの毛皮／木の枝

バット

Lv	4	HP	55
EXP	4	ガード	×
ATK	16	MATK	15
DEF	13	MDEF	10

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	○

リーチが短いので、安心して近づいてジャンプ攻撃を当てよう。

ドロップアイテム：三角目玉／レッドストーン／ブルーストーン

用水路

出現モンスター 全8種

ダンジョン攻略 P046～P053

エレキクラゲ

Lv	5	HP	118
EXP	10	ガード	×
ATK	25	MATK	26
DEF	27	MDEF	16

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	○

頭を高速でのばして攻撃するぞ。少し離れていても油断禁物だ。

ドロップアイテム
- クラゲのぼんぼん
- ———
- ———

ぷちムーバー

Lv	4	HP	84
EXP	6	ガード	×
ATK	23	MATK	19
DEF	18	MDEF	12

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	○

集団で出現するが、特殊な攻撃や魔法は使わない。すばやく撃破！

ドロップアイテム
- ぷちとげ
- 光の粒
- 天使の白い粉

雷のエレメント

Lv	6	HP	25
EXP	13	ガード	×
ATK	20	MATK	29
DEF	135	MDEF	9

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	◎	◎	×	△	△	△	△

接近するとマヒ攻撃を受けやすい。炎や氷の魔法で対抗しよう。

ドロップアイテム
- エレメントの結晶
- イエローストーン
- 妖精の黄色い粉

ムー

Lv	5	HP	118
EXP	9	ガード	×
ATK	26	MATK	15
DEF	26	MDEF	9

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	○

地面にもぐって別の場所に現れるのが特徴。つねに先制攻撃しよう。

ドロップアイテム
- ムーの鼻
- ムーの毛皮
- 樫の枝

氷のエレメント

Lv	6	HP	25
EXP	13	ガード	×
ATK	20	MATK	29
DEF	135	MDEF	9

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	◎	×	◎	△	△	△	△

接近戦では氷結攻撃を使ってくる。離れて炎や雷の魔法で戦おう。

ドロップアイテム
- エレメントの結晶
- ブルーストーン
- 妖精の青い粉

リザードマン

Lv	6	HP	202
EXP	15	ガード	○
ATK	29	MATK	25
DEF	28	MDEF	15

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	△	×	△	△	△	△

接近戦型モンスター。正面からの攻撃は盾でガードされやすいぞ。

ドロップアイテム
- トカゲのとさか
- トカゲのうろこ
- 玉鋼

スケルトン

Lv	5	HP	185
EXP	12	ガード	○
ATK	28	MATK	24
DEF	27	MDEF	15

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	◎	△	△	○

剣を勢いよく振りおろす。接近戦に強いので離れて戦うと安全だ。

ドロップアイテム
- 骨
- 頭蓋骨
- 天使の白い粉

氷の山

出現モンスター
全9種

ダンジョン攻略
P054~P063

火のエレメント

Lv	6	HP	25
EXP	13	ガード	×
ATK	20	MATK	29
DEF	135	MDEF	9

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	◎	◎	△	△	△	△

接近すると火炎攻撃が危険なので、遠くから氷や雷の魔法で倒そう。

ドロップアイテム
- エレメントの結晶
- レッドストーン
- 妖精の赤い粉

アイスプリン

Lv	9	HP	151
EXP	21	ガード	○
ATK	32	MATK	33
DEF	73	MDEF	10

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	×	○	△	△	△	△

体をのばしてアタックする。硬いので物理攻撃より魔法が有効だ。

ドロップアイテム
- プリンゼリー
- ブルーストーン
- レッドストーン

アイスボム

Lv	9	HP	186
EXP	25	ガード	×
ATK	35	MATK	35
DEF	37	MDEF	22

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	×	△	△	△	△	△

氷結攻撃のほか、一定のダメージを与えると発動する自爆に注意!

ドロップアイテム: ボムソウル / ブルーストーン / レッドストーン

バット

Lv	8	HP	162
EXP	17	ガード	×
ATK	32	MATK	33
DEF	32	MDEF	20

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

氷の山のバットはブリザドを使う。一気に接近してたたき落とそう。

ドロップアイテム: 三角目玉 / マジックストーン / 天使の白い粉

アーリマン

Lv	10	HP	464
EXP	45	ガード	×
ATK	40	MATK	44
DEF	48	MDEF	28

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	△	×	△	△

周囲攻撃の回転アタックを警戒しながら、物理攻撃中心に戦おう。

ドロップアイテム: 一つ目翼手 / 大きな一つ目 / 鉄

ぷちボム

Lv	6	HP	139
EXP	7	ガード	×
ATK	30	MATK	25
DEF	23	MDEF	16

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

集団で出現してまとわりついてくる。広範囲を攻撃して蹴ちらそう。

ドロップアイテム: ぷちとげ / 光の粒 / 天使の白い粉

エレキクラゲ

Lv	9	HP	162
EXP	18	ガード	×
ATK	33	MATK	34
DEF	35	MDEF	21

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

頭をのばす正面攻撃が得意。どの魔法もまんべんなく効くぞ。

ドロップアイテム: クラゲのぼんぼん / —— / ——

フライアイ

Lv	9	HP	255
EXP	35	ガード	×
ATK	37	MATK	37
DEF	38	MDEF	23

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	△	×	△	△

回転攻撃でふき飛ばされやすいので、魔法で動きを封じておこう。

ドロップアイテム: 一つ目翼手 / 大きな一つ目 / 鉄の欠片

氷のエレメント

Lv	8	HP	35
EXP	31	ガード	×
ATK	27	MATK	39
DEF	172	MDEF	12

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	◎	×	◎	△	△	△	△

物理攻撃には強いが、炎や雷の魔法をヒットさせれば大ダメージ!

ドロップアイテム: エレメントの結晶 / ブルーストーン / 妖精の青い粉

炎の山

出現モンスター 全9種

ダンジョン攻略 P064～P071

スノームー

Lv	7	HP	162
EXP	13	ガード	×
ATK	33	MATK	20
DEF	33	MDEF	12

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	×	△	△	△	△	△

ムーと同じく、地面にもぐって別の場所へ移動する性質があるぞ。

ドロップアイテム: ムーの鼻 / ムーの毛皮 / 樫の枝

ヴァルカンムー

Lv	10	HP	207
EXP	50	ガード	×
ATK	40	MATK	25
DEF	40	MDEF	15

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	△	△	△	△	△	△

炎属性を宿したムーの上位種。地面から出現したらすぐに攻撃!

ドロップアイテム: ムーの鼻 / ムーの毛皮 / 木の枝

ゴブハンマー

Lv	13	HP	296
EXP	60	ガード	○
ATK	42	MATK	41
DEF	42	MDEF	24

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	○	○	○	△	△	△

岩石を遠くまで投げてくる。かがんでいるときはガード状態だ。

ドロップアイテム：鉄の欠片／鉄／悪魔の黒い粉

ボム

Lv	12	HP	237
EXP	60	ガード	×
ATK	43	MATK	41
DEF	43	MDEF	27

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	○	○	△	△	△	△

背後に回りこんで火炎攻撃をかわそう。瀕死になると爆発するぞ。

ドロップアイテム：ボムソウル／レッドストーン／ブルーストーン

火のエレメント

Lv	11	HP	44
EXP	60	ガード	×
ATK	32	MATK	52
DEF	213	MDEF	15

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	◎	◎	△	△	△	△

火炎攻撃やファイアをかわし、弱点の魔法で一撃必殺をねらおう。

ドロップアイテム：エレメントの結晶／レッドストーン／妖精の赤い粉

マジックポット

Lv	11	HP	296
EXP	58	ガード	×
ATK	42	MATK	44
DEF	42	MDEF	28

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	△	△	△	△

横に倒れたあと高速で転がってくる。ジャンプでかわすと安全だ。

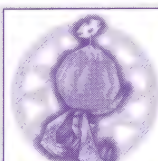
ドロップアイテム：魔法の壺の欠片／マジックストーン／鉄の欠片

ファイアバット

Lv	11	HP	207
EXP	58	ガード	×
ATK	38	MATK	50
DEF	38	MDEF	25

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	△	△	△	△	△	△

手の届かない場所にいるときは、無理せずおびき寄せて戦おう。

ドロップアイテム：三角目玉／マジックストーン／天使の白い粉

レッグドフラワー

Lv	12	HP	266
EXP	50	ガード	×
ATK	43	MATK	47
DEF	42	MDEF	28

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	△	△	△	△	×	△

長い触手が武器。毒をまき散らされたらクリアで全員を治療しよう。

ドロップアイテム：謎の種／丈夫なツル／樫の枝

ファイアプリン

Lv	12	HP	192
EXP	60	ガード	○
ATK	39	MATK	42
DEF	111	MDEF	13

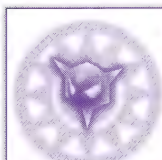
耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	○	○	△	△	△	△

近接攻撃を使うだけだが、ガードが多いので魔法で対抗しよう。

ドロップアイテム：プリンゼリー／レッドストーン／ブルーストーン

図書館

出現モンスター：全8種

ダンジョン攻略
P072～P081

ぷちボム

Lv	9	HP	178
EXP	22	ガード	×
ATK	37	MATK	33
DEF	31	MDEF	20

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

特別な攻撃を持たない小型モンスター。集団で襲ってくるぞ。

ドロップアイテム：ぷちとげ／光の粒／天使の白い粉

クラウドビー

Lv	13	HP	259
EXP	35	ガード	×
ATK	37	MATK	30
DEF	37	MDEF	21

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	◎

集団で襲う小さなハチ。近くの巣を壊さないと何度でも出現するぞ。

ドロップアイテム：ハチミツ酸／天使の白い粉／木の枝

ゴーレム（格闘）

Lv	18	HP	551
EXP	105	ガード	○
ATK	62	MATK	69
DEF	63	MDEF	40

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	◎	△	△	△

すばやい動きから強烈なパンチを出す。瀕死になると爆発するぞ。

ドロップアイテム
アルケミーコア
―――
―――

ミミック

Lv	16	HP	561
EXP	85	ガード	○
ATK	60	MATK	63
DEF	58	MDEF	36

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	△	△	△	△

宝箱に化けているモンスター。発動が早いので魔法を警戒しよう。

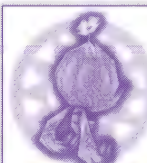
ドロップアイテム
ミミックの抜け殻
ミミックの爪
ムー皮紙

スケルトン

Lv	15	HP	475
EXP	78	ガード	○
ATK	53	MATK	53
DEF	49	MDEF	30

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	◎	△	△	△

剣攻撃の威力が大きいので、横や背後に回りこんで攻撃しよう。

ドロップアイテム
骨
頭蓋骨
天使の白い粉

レッグドフラワー

Lv	15	HP	388
EXP	76	ガード	×
ATK	50	MATK	59
DEF	50	MDEF	33

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	△	△	△	△	×	△

触覚攻撃はリーチが長いので、離れても正面に立たないのが無難だ。

ドロップアイテム
謎の種
丈夫なツル
樫の枝

ニードルタートル

Lv	14	HP	388
EXP	77	ガード	○
ATK	42	MATK	55
DEF	57	MDEF	31

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	×	△

動きが遅くリーチも短いので、離れて魔法を使えば楽に倒せるのだ。

ドロップアイテム
カメの甲羅
鉄の欠片
鉄

遺跡

出現モンスター

全8種

ダンジョン攻略

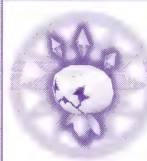
P082～P091

ぷちムーバー

Lv	12	HP	259
EXP	30	ガード	×
ATK	45	MATK	42
DEF	34	MDEF	23

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

集団で行動するので、囲まれる前に倒してしまうように心がけよう。

ドロップアイテム
ぷちとげ
光の粒
天使の白い粉

雷のエレメント

Lv	16	HP	64
EXP	95	ガード	×
ATK	46	MATK	71
DEF	291	MDEF	21

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	◎	◎	×	△	△	△	△

近づくとマヒ攻撃を受けるので、離れて炎や氷の魔法を当てよう。

ドロップアイテム
エレメントの結晶
イエローストーン
妖精の黄色い粉

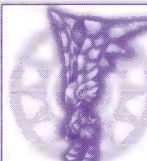
マジックポット

Lv	14	HP	475
EXP	76	ガード	×
ATK	51	MATK	60
DEF	50	MDEF	33

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	△	△	△	△

ファイアを使うが、倒れたら高速で突進するのでジャンプで回避！

ドロップアイテム
魔法の壺の欠片
マジックストーン
鉄の欠片

コカトリス

Lv	17	HP	424
EXP	87	ガード	×
ATK	59	MATK	64
DEF	61	MDEF	37

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

連続突きで大ダメージを受けないよう、すばやく横に回りこもう。

ドロップアイテム
コカ羽毛
コカうろこ
木の枝

ゴーレム(格闘)

Lv	18	HP	551
EXP	105	ガード	○
ATK	62	MATK	69
DEF	63	MDEF	40

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	◎	△	△	△

すばやい動きから強烈なパンチを出す。瀕死になると爆発するぞ。

ドロップアイテム: アルケミーコア / ―― / ――

リザードマン

Lv	18	HP	509
EXP	102	ガード	○
ATK	65	MATK	61
DEF	64	MDEF	36

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	△	×	△	△	△	×

接近戦に強く、射程の長い炎も吐く。魔法を使うなら氷がベストだ。

ドロップアイテム: トカゲのとさか / トカゲのうろこ / 玉鋼

サンダーボム

Lv	17	HP	339
EXP	95	ガード	×
ATK	60	MATK	65
DEF	62	MDEF	38

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	○	×	△	△	△	△

攻撃を受けるとマヒしてしまう。瀕死になると爆発する点に注意!

ドロップアイテム: ボムソウル / イエローストーン / ブルーストーン

用水路(2回目)

出現モンスター 全9種

ダンジョン攻略 P092~P099

ダイダロス

Lv	19	HP	636
EXP	125	ガード	×
ATK	77	MATK	78
DEF	84	MDEF	42

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	△	△	△	×

追尾性能を持つミサイルは、消滅するまで逃げまわろう。

ドロップアイテム: 銅 / 鉄 / ――

エレキクラゲ

Lv	20	HP	358
EXP	130	ガード	×
ATK	60	MATK	71
DEF	60	MDEF	42

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

頭を叩きつける攻撃スタイルはこれまでどおり。回りこんで反撃!

ドロップアイテム: クラゲのぼんぼん / ―― / ――

フライアイ

Lv	17	HP	466
EXP	100	ガード	×
ATK	63	MATK	68
DEF	64	MDEF	40

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	△	×	△	△

周囲前方向を攻撃するので、離れて魔法で押すと安全に戦える。

ドロップアイテム: 一つ目翼手 / 大きな一つ目 / 鉄の欠片

雷のエレメント

Lv	19	HP	77
EXP	136	ガード	×
ATK	48	MATK	80
DEF	328	MDEF	24

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	◎	◎	×	△	△	△	×

マヒ攻撃を受けないように距離をとって、弱点の魔法で攻めよう。

ドロップアイテム: エレメントの結晶 / イエローストーン / 妖精の黄色い粉

プリン

Lv	17	HP	276
EXP	95	ガード	○
ATK	56	MATK	61
DEF	115	MDEF	18

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	○	×	△	△	△	△

動きが遅いので、サンダーを避けてすばやく反撃を叩きこもう!

ドロップアイテム: プリンゼリー / レッドストーン / イエローストーン

キマイラ

Lv	22	HP	1024
EXP	160	ガード	×
ATK	78	MATK	89
DEF	78	MDEF	10

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	◎	×	△	△

多くの攻撃魔法を使いこなす強敵。暗闇状態にされたらすぐ回復だ。

ドロップアイテム: ユニオンブラッド / ネコ科の魂 / 黄色い羽根

氷のエレメント

Lv	19	HP	77
EXP	136	ガード	×
ATK	48	MATK	80
DEF	328	MDEF	24

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	◎	×	◎	△	△	△	×

HPの低さは相変わらず。氷属性以外の魔法ならばすぐ倒せるぞ。

ドロップアイテム：エレメントの結晶／ブルーストーン／妖精の青い粉

火のエレメント

Lv	19	HP	77
EXP	136	ガード	×
ATK	48	MATK	80
DEF	328	MDEF	24

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	◎	◎	△	△	△	×

氷、雷属性の魔法ならほぼ一撃だ。武器攻撃はほとんど効果がない。

ドロップアイテム：エレメントの結晶／レッドストーン／妖精の赤い粉

ゴブハンマー

Lv	20	HP	512
EXP	140	ガード	○
ATK	62	MATK	66
DEF	63	MDEF	39

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	○	○	○	△	△	△

接近戦だと気絶させられてしまうことも。遠距離から攻めると安全。

ドロップアイテム：銀の欠片／銀／悪魔の黒い粉

氷の山(2回目)

出現モンスター
全9種

ダンジョン攻略
P100～P111

ゴーレム(格闘)

Lv	21	HP	666
EXP	145	ガード	○
ATK	66	MATK	78
DEF	66	MDEF	46

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	◎	△	△	△

自爆が強烈。白く点滅し始めたら、一気に倒すか離れるかしよう。

ドロップアイテム：アルケミーコア／――――／――――

アイスプリン

Lv	23	HP	359
EXP	200	ガード	○
ATK	65	MATK	78
DEF	121	MDEF	23

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	×	○	△	△	△	△

武器が効きにくい。マジックパイルでファイラなどを発動させよう。

ドロップアイテム：プリンゼリー／ブルーストーン／レッドストーン

サハギン

Lv	21	HP	512
EXP	148	ガード	○
ATK	66	MATK	72
DEF	64	MDEF	43

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	×	△	△	△	△	△

水中でも泳いで移動できる敵。スロウ状態になる泡を吐いてくる。

ドロップアイテム：サハギンのひれ／ブルーストーン／レッドストーン

氷のエレメント

Lv	23	HP	83
EXP	195	ガード	×
ATK	53	MATK	91
DEF	369	MDEF	26

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	◎	×	◎	△	△	△	×

ブリザドをよく使う。氷結状態にされる前に魔法で倒してしまおう。

ドロップアイテム：エレメントの結晶／ブルーストーン／妖精の青い粉

スケルトン

Lv	19	HP	563
EXP	135	ガード	○
ATK	66	MATK	67
DEF	65	MDEF	40

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	◎	△	△	△

武器攻撃はガードされることもあるぞ。魔法で攻めるのも手だ。

ドロップアイテム：骨／頭蓋骨／天使の白い粉

ゴーレム(格闘)

Lv	24	HP	718
EXP	200	ガード	○
ATK	72	MATK	88
DEF	80	MDEF	52

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	◎	△	△	△

やはり怖いのは自爆。チャージアタックなどで一気に倒したい。

ドロップアイテム：アルケミーコア／――――／――――

サハギン

Lv	24	HP	552
EXP	195	ガード	○
ATK	73	MATK	82
DEF	77	MDEF	48

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	×	△	△	△	△	△

水中から攻撃してくる。水を凍らせ、地上に飛びださせてやろう。

ドロップアイテム: サハギンのひれ / ブルーストーン / レッドストーン

マザーボム

Lv	23	HP	442
EXP	195	ガード	×
ATK	71	MATK	88
DEF	79	MDEF	49

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	×	○	△	△	△	△

氷結で動けないときに自爆されるとやっかい。弱点の炎属性で速攻!!

ドロップアイテム: ボムソウル / ブルーストーン / レッドストーン

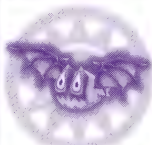
スノームー

Lv	22	HP	386
EXP	185	ガード	×
ATK	67	MATK	46
DEF	71	MDEF	27

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	×	△	△	△	△	△

地中から飛びだしてくる。このときに当たると気絶してしまうぞ。

ドロップアイテム: ムーの鼻 / ムーの毛皮 / 樫の枝

炎の山(2回目)

出現モンスター 全11種

ダンジョン攻略 P112〜P121

バット

Lv	22	HP	386
EXP	175	ガード	×
ATK	63	MATK	77
DEF	70	MDEF	45

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

見た目は森に登場するバットと同じだが、氷属性の攻撃をしてくる。

ドロップアイテム: 三角目玉 / マジックストーン / 天使の白い粉

アダマンタイマイ

Lv	28	HP	980
EXP	300	ガード	○
ATK	94	MATK	124
DEF	113	MDEF	58

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	◎	×	×	×	×	×

ボスとしても出現。ブリザドで凍らせればガードされないので楽。

ドロップアイテム: アダマンシェル / アダマンタスク / 銀

ぷちボム

Lv	21	HP	331
EXP	110	ガード	×
ATK	61	MATK	60
DEF	50	MDEF	35

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

群れで出現するがHPは低めだ。剣で連続攻撃してなぎ払おう。

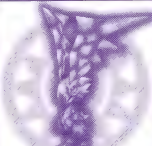
ドロップアイテム: ぷちとげ / 光の粒 / 天使の白い粉

ヴァルカンムー

Lv	25	HP	448
EXP	255	ガード	×
ATK	76	MATK	51
DEF	78	MDEF	30

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	△	△	△	△	△	△

炎属性の攻撃をしてくるが、HPが低いので怖い相手ではないぞ。

ドロップアイテム: ムーの鼻 / ムーの毛皮 / 木の枝

フライアイ

Lv	24	HP	607
EXP	200	ガード	×
ATK	74	MATK	87
DEF	82	MDEF	51

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	△	×	△	△

HPが高い。群れで出現したら、他の敵を先に倒したほうが安全だ。

ドロップアイテム: 一つ目翼手 / 大きな一つ目 / 銀の欠片

コカトリス

Lv	26	HP	640
EXP	255	ガード	×
ATK	78	MATK	91
DEF	85	MDEF	53

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

クチバシで攻撃してくるほか、サンダーを放ってくることもある。

ドロップアイテム: コカ羽毛 / コカうろこ / 妖精の緑の粉

ゴーレム(格闘)

Lv	27	HP	832
EXP	260	ガード	○
ATK	81	MATK	98
DEF	87	MDEF	58

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	◎	△	△	△

他のモンスターと比べてもHPが高めだ。集中攻撃して倒そう。

ドロップアイテム
- アルケミーコア
- ―
- ―

ぷちボム

Lv	24	HP	364
EXP	146	ガード	×
ATK	69	MATK	66
DEF	55	MDEF	39

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

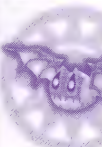
群れで出現。チャージアタックなどを使い、まとめて攻撃しよう。

ドロップアイテム
- ぷちとげ
- 光の粒
- 天使の白い粉

火のエレメント

Lv	27	HP	96
EXP	260	ガード	×
ATK	60	MATK	101
DEF	406	MDEF	29

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	◎	◎	△	△	△	×

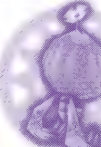
防御力の高さは今までと変わらない。ブリザドによる攻撃が有効。

ドロップアイテム
- エレメントの結晶
- レッドストーン
- 妖精の赤い粉

ミミック

Lv	30	HP	946
EXP	410	ガード	○
ATK	90	MATK	113
DEF	103	MDEF	66

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	△	△	△	×

宝箱に化けている。出現場所は決まっているので無視してもOK。

ドロップアイテム
- ミミックの抜け殻
- ミミックの爪
- ムー皮紙

ファイアバット

Lv	25	HP	448
EXP	255	ガード	×
ATK	71	MATK	86
DEF	76	MDEF	50

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	△	△	△	△	△	△

空からファイアを放つ。周囲は溶岩だらけなので、攻撃は慎重に。

ドロップアイテム
- 三角目玉
- 妖精の赤い粉
- 悪魔の黒い粉

レッグドフラワー

Lv	27	HP	576
EXP	250	ガード	×
ATK	77	MATK	95
DEF	86	MDEF	56

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	△	△	△	△	×	△

花を開いたら要注意。くらうと毒状態になる攻撃を放ってくるぞ。

ドロップアイテム
- 謎の種
- 丈夫なツル
- 樫の枝

ファイアプリン

Lv	26	HP	416
EXP	255	ガード	○
ATK	73	MATK	87
DEF	133	MDEF	25

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	○	○	△	△	△	△

武器攻撃をガードする。ブリザドで氷結状態にしてしまうといい。

ドロップアイテム
- プリンゼリー
- レッドストーン
- ブルーストーン

図書館(2回目)

出現モンスター

全9種

ダンジョン攻略

P122～P133

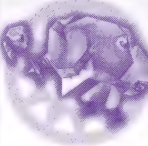
ファザーボム

Lv	26	HP	512
EXP	255	ガード	×
ATK	80	MATK	97
DEF	87	MDEF	54

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	○	○	△	△	△	△

弱点の氷属性の武器で攻撃し、自爆される前に倒してしまいたい。

ドロップアイテム
- ボムソウル
- レッドストーン
- ブルーストーン

キマイラ

Lv	31	HP	1092
EXP	430	ガード	×
ATK	99	MATK	110
DEF	102	MDEF	64

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	◎	×	△	×

強さは他のモンスターよりも一段上。いろんな魔法を連発してくる。

ドロップアイテム
- ユニオンブラッド
- ネコ科の魂
- 黄色い羽根

ゴブロード

Lv	28	HP	728
EXP	400	ガード	○
ATK	86	MATK	92
DEF	95	MDEF	53

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	○	○	○	△	△	△

気絶状態にさせられることがあるので、真っ先に倒しておきたい。

ドロップアイテム: 金の欠片 / 金 / 悪魔の黒い粉

マジックポット

Lv	28	HP	728
EXP	400	ガード	×
ATK	86	MATK	104
DEF	97	MDEF	61

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	△	△	△	△	△

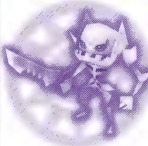
ツボで転がって攻撃してくる。ファイアを放ってくることもあるぞ。

ドロップアイテム: 魔法の壺の欠片 / マジックストーン / イエローストーン

ゴーレム（射撃）

Lv	29	HP	946
EXP	435	ガード	○
ATK	90	MATK	108
DEF	96	MDEF	63

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	◎	×	△	△

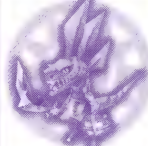
今までのゴーレムと違い、遠距離攻撃を放ってくる。自爆も強力。

ドロップアイテム: アルケミーコア / ―― / ――

ミミック

Lv	30	HP	946
EXP	410	ガード	○
ATK	90	MATK	113
DEF	103	MDEF	66

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	△	△	△	×

宝箱に化けている。出現場所は決まっているので無視してもOK。

ドロップアイテム: ミミックの抜け殻 / ミミックの爪 / ムー皮紙

スケルトン

Lv	28	HP	801
EXP	390	ガード	○
ATK	90	MATK	94
DEF	89	MDEF	55

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	◎	△	△	△

攻撃をガードしてくることのほか、気絶状態になる攻撃を放つぞ。

ドロップアイテム: 骨 / 頭蓋骨 / 天使の白い粉

リザードマン

Lv	30	HP	874
EXP	415	ガード	○
ATK	95	MATK	96
DEF	94	MDEF	56

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	△	×	△	△	△	△

スケルトンよりもガード率が高くしぶとい。比較的ブリザドが効く。

ドロップアイテム: トカゲのとさか / トカゲのうろこ / 玉鋼

ニードルタートル

Lv	29	HP	655
EXP	400	ガード	○
ATK	89	MATK	98
DEF	101	MDEF	57

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	×	×

ガードがやっかいだが、動きが鈍い。ブリザドで凍らせるといい。

ドロップアイテム: カメの甲羅 / 金の欠片 / 金

遺跡（2回目）

出現モンスター: 全9種

ダンジョン攻略: P134～P143

ぷちムーバー

Lv	27	HP	384
EXP	165	ガード	×
ATK	76	MATK	73
DEF	60	MDEF	43

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

集団でおそってくるが、HPは低め。優先して倒せば恐くない敵だ。

ドロップアイテム: ぷちとげ / 光の粒 / 天使の白い粉

雷のエレメント

Lv	31	HP	119
EXP	400	ガード	×
ATK	71	MATK	122
DEF	484	MDEF	31

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	◎	◎	×	△	△	△	×

動きはかなり遅め。ファイア、ブリザドで楽に倒すことができる。

ドロップアイテム: エレメントの結晶 / イエローストーン / 妖精の黄色い粉

コカトリス

Lv	31	HP	792
EXP	400	ガード	×
ATK	92	MATK	109
DEF	101	MDEF	64

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

弱点を特に持っていないが、強力な攻撃もしてこないので楽勝だ。

ドロップアイテム
コカ羽毛
コカうろこ
樫の枝

フライアイ

Lv	34	HP	871
EXP	445	ガード	×
ATK	99	MATK	117
DEF	107	MDEF	68

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	△	×	△	△

全体的に能力が高い強敵。ガードは使わないので武器で集中攻撃だ。

ドロップアイテム
一つ目翼手
大きな一つ目
銀の欠片

ゴーレム(射撃)

Lv	33	HP	1030
EXP	440	ガード	○
ATK	96	MATK	118
DEF	104	MDEF	69

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	◎	△	△	△

格闘タイプのゴーレムよりガード率が高め。凍らせてから攻撃だ。

ドロップアイテム
アルケミーコア
――――
――――

プリン

Lv	32	HP	475
EXP	410	ガード	○
ATK	86	MATK	105
DEF	158	MDEF	30

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	○	×	△	△	△	×

魔法が有効だが、サンダーは効果が薄い。ファイアかブリザドで。

ドロップアイテム
プリンゼリー
レッドストーン
イエローストーン

シスターボム

Lv	31	HP	634
EXP	405	ガード	×
ATK	94	MATK	126
DEF	103	MDEF	65

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	○	×	△	△	△	△

自爆さえ注意すれば怖くない。通常攻撃がメインでたまに魔法も。

ドロップアイテム
ボムソウル
イエローストーン
ブルーストーン

リザードマン

Lv	33	HP	950
EXP	430	ガード	○
ATK	101	MATK	105
DEF	101	MDEF	61

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	△	×	△	△	△	△

サンダーでマヒさせられないうちに、ブリザドで凍らせると有利。

ドロップアイテム
トカゲのとさか
トカゲのうろこ
玉鋼

ダイダロス

Lv	34	HP	1188
EXP	435	ガード	×
ATK	121	MATK	123
DEF	112	MDEF	72

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	△	△	△	×

足による攻撃を受けると気絶してしまう。マヒさせると戦いやすい。

ドロップアイテム
銅
銀
金

森(クリスタルコア復活後)

出現モンスター 全10種

ダンジョン攻略 P144～P151

バット

Lv	31	HP	554
EXP	400	ガード	×
ATK	84	MATK	103
DEF	91	MDEF	60

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

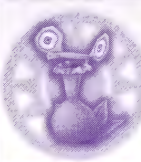
サンダーを放ってくるが、バット自身も雷を弱点としているぞ。

ドロップアイテム
三角目玉
マジックストーン
天使の白い粉

エレキクラゲ

Lv	35	HP	599
EXP	295	ガード	×
ATK	93	MATK	118
DEF	106	MDEF	69

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

水面を泳いで移動してくる。地上から遠距離攻撃で弱らせよう。

ドロップアイテム
クラゲのぼんぼん
――――
――――

オニオンヘッド

Lv	36	HP	770
EXP	475	ガード	×
ATK	96	MATK	125
DEF	111	MDEF	73

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	×	×	△	△	×	△

ドロップアイテム：謎の種／丈夫なツル／モーグリ草

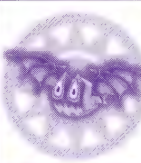
ファイアを放ってくるが動きは遅い。接近してコンボを叩きこもう。

シードシューター

Lv	35	HP	685
EXP	250	ガード	×
ATK	95	MATK	122
DEF	108	MDEF	71

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	△	△	△	△	×	△

ドロップアイテム：不思議な花びら／謎の種／モーグリ草

グラビデでジャンプを封じてくるほか、タネを飛ばして攻撃する。

クラウドビー

Lv	33	HP	514
EXP	175	ガード	×
ATK	75	MATK	60
DEF	75	MDEF	45

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

ドロップアイテム：ハチミツ酸／天使の白い粉／木の枝

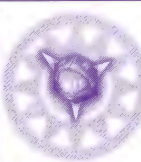
攻撃されると毒状態になることも。魔法でまとめて攻撃するといい。

バット

Lv	34	HP	599
EXP	470	ガード	×
ATK	89	MATK	113
DEF	99	MDEF	66

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

ドロップアイテム：三角目玉／マジックストーン／天使の白い粉

魔法でスロウ状態にしてくるのがやっかい。早めにクリアで治療を。

ゴブハンマー

Lv	36	HP	956
EXP	485	ガード	○
ATK	96	MATK	109
DEF	111	MDEF	63

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	○	○	○	○	△	△	△

ドロップアイテム：銀の欠片／銀／悪魔の黒い粉

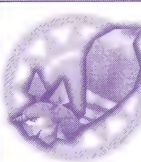
気絶するハンマー攻撃や石投げ、ファイアなど多彩な技を使う。

ぷちマイン

Lv	33	HP	428
EXP	170	ガード	×
ATK	86	MATK	87
DEF	71	MDEF	51

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

ドロップアイテム：ぷちとげ／光の粒／天使の白い粉

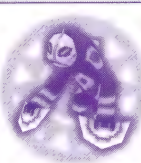
あまり攻撃してこないので倒すのは楽。水面を泳いで移動してくる。

ゴーレム（格闘）

Lv	36	HP	1113
EXP	483	ガード	○
ATK	102	MATK	129
DEF	113	MDEF	75

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	◎	△	△	△

ドロップアイテム：アルケミーコア／―――／―――

射撃タイプのゴーレムと出てくることが多い。1体ずつ相手しよう。

ムー

Lv	34	HP	599
EXP	455	ガード	×
ATK	94	MATK	67
DEF	101	MDEF	39

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	△	△	△	△	△	△	△

ドロップアイテム：ムーの鼻／ムーの毛皮／樫の枝

回転して周囲全体に攻撃してくることもあるが、HPは低めだ。

ゴーレム（射撃）

Lv	37	HP	1113
EXP	486	ガード	○
ATK	102	MATK	129
DEF	113	MDEF	75

耐性	炎	氷	雷	聖	闇	時空	気絶
	×	×	×	◎	△	△	△

ドロップアイテム：アルケミーコア／―――／―――

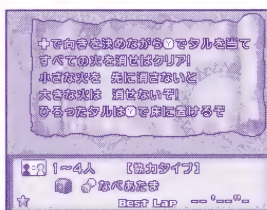
氷結状態にすれば、ガードされないので自爆される前に倒しやすい。

クエスト一覧

クエストには単独でもプレイ可能な協力タイプと、友だちと楽しむ対戦タイプがある。

仲間と協力してクエストクリア！ 報酬の中にはレアなアイテムも!!

クエストは街中やダンジョンでの会話イベントなどで増加する。クエストの報酬には、ショップメニューにはない装備のレシピなども数多く存在するのだ。

⬆街やダンジョンで出会う人々の依頼でクエストは増加。

⬅報酬のレシピは、ユニークな効果を持つ装備品が多い。

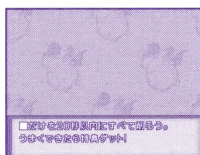
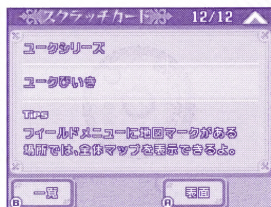
クエストリスト

クエスト名	費用	タイプ	人数	報酬	解説
注文の多い三ツ星シェフ1	30	協力	1～4	シルク	街のシェフに話しかけると発生する。
お宝を探せ！1	30	協力	1～4	レシピ（はがねの胸当て）	森のモーグリに話しかけると発生。
武器の材料と兵士を探せ！	270	協力	1～4	レシピ（ボムの仮面）	遺跡の中にある看板を読むと発生。
モンスターバスターズ1	30	協力	1～4	レザー	用水路の看板を読むと発生。
見破れ！ニセモノ兵団1	30	協力	1～4	銅	本物のモンスターをすべて倒そう！
ファイヤー・ファイター1	30	協力	1～4	レシピ（なべあたま）	制限時間内にすべての炎を消そう！
ワレモノ注意！1	60	協力	1～4	レシピ（バンブーソード）	用水路の看板を読むと発生。
インビジブルバトラー1	60	協力	1～4	シルク	氷の山の看板を読むと発生。
AREA051X	90	協力	1～4	鉄	UFOに連れ去られる牛を救おう！
うしのかえりみち1	90	協力	1～4	レシピ（ヒーローマスク）	炎の山の看板を読むと発生。
ボスラッシュ	210	協力	1～4	鉄	ランダムに出現するボスを4体倒そう！
インビジブルストーカー1	210	協力	1～4	レシピ（忍び装束）	Lv20以上で遺跡の兵士と話すと発生。
モンスターコレクター1	210	協力	1～4	ヒメセイギョク	氷の山の生態調査員と話すと発生。
スマッシュ!! コロシアム1	10	対戦	2～4	シルク	相手を外に落とした数が多いほうが勝ち！
星祭りの数えうた1	10	対戦	2～4	レザー	かついだ星形魔石の数字が得点だぞ！
持ち上げオニごっこ1	10	対戦	2～4	銅	オニに持ち上げられた人が次のオニ！
タルタルバトル1	20	対戦	2～4	鉄	ライバルに爆弾を当てれば横どりだ！
VS！ニセモノ兵団1	20	対戦	2～4	鉄	偽者を倒してしまうと減点なので注意！
ボクの私のスイッチ天国1	20	対戦	2～4	シルク	誰よりも多くスイッチを押そう！
ドキドキ水球大会1	20	対戦	2～4	レザー	ボールをうずまきのゴールに入れよう！
バウンドスマッシュ1	30	対戦	2～4	シルク	相手のフウセンをボールで割ろう！
グラディエーター1	30	対戦	2～4	ムー皮紙	最後まで立っていたものが勝者だ！

スクラッチカード

モンスターを倒すとときおり手に入るスクラッチカードを使って、便利な能力をゲット!!

カードを削って特典ゲット! スクラッチカードでしか得られない効果も!!

サブ画面でカードを削って、うまく条件を達成すると特典がもらえるスクラッチカード。その特典には、キャラに特殊な能力を与えてくれるものもあるぞ。

⬆カードの種類は多彩。中には制限時間のあるタイプも。

⬅もらえる特典は、各カードの裏面に記入されているぞ。

スクラッチカードリスト

シリーズ名	特典	解説
21シリーズ	カスタマイザーの料金を割引	オーダーメイドなど、料金の高いカスタマイズに使おう。
数式シリーズ	ショップの料金を割引	パーティーの装備を一新したいときに使うとお得だぞ!
洞くつ探検シリーズ	攻撃チェイン数が自分の限界値になる	キャラのレベルに関係なくコンボ数が限界値まで上がる。
マジックパイルシリーズ	マジックパイルがすごいことになる	アビリティを習得していなくても、無数のリングを連携できる。
黒猫白猫シリーズ	クエストが半額で受けられる	金額の高いクエストを受けるときに使うとお得だぞ!
エレメントシリーズ	キャラと装備の経験値が上がりやすい	一定時間、キャラクターや装備の経験値がたくさんもらえる。
足あとを追えシリーズ	クリティカルが出やすく強くなる	どんな種族や武器でも一定時間クリティカルが出やすくなる。
チョコボシリーズ	状態異常にかからない	特典の効果中なら、どんな状態異常にもかからない。
積み木台座シリーズ	敵壁うちや仲間踏みつけでアイテム	敵を壁にぶつけたり、仲間を踏むとアイテムをゲット!
■だけ削れシリーズ	全員二段ジャンプ	特典の効果時間中なら、どの種族でも二段ジャンプが使える。
クラヴァットシリーズ	クラヴァットびいき	クラヴァット族のみ、剣での攻撃力と運がアップする。
ユークシリーズ	ユークびいき	ユーク族のみ、杖での攻撃力と運がアップする。
セルキーシリーズ	セルキーびいき	セルキー族のみ、ラケット・弓での攻撃力と運がアップ。
リルティシリーズ	リルティびいき	リルティ族のみ、ハンマー・槍での攻撃力と運がアップ。
モーグリシリーズ	秘密の宝のありかがわかる	隠された宝がある場所で使うと、その場所が光るのだ。
石版と台座シリーズ	HPとMPがつねに少しずつ回復	一定時間、パーティー全員のHPとMPが徐々に回復。

傭兵紹介

仲間にするには、それなりの条件を満たす必要がある傭兵だが、苦労する価値は十分ある。

オリジナル装備を持った傭兵たちを仲間にしよう!!

冒険の途中で登場してくる傭兵たちは、自分で作ったキャラと違い、最初から高レベルだったり、上等な装備を所持している。出会ったらぜひ仲間にしよう。

⬆仲間にした傭兵は、ギルドでパーティーに加えられる。

⬅傭兵は、ショップで売っていない高級装備を持っている。

注目の傭兵はこのキャラ!

リルティ族(♀)

全身をペンギンルックで固めたユニークな傭兵。可愛い外見とは裏腹に、歴戦の強者で、かなりの実力の持ち主らしい。

データ

登場場所&時期	街・氷の山(1回目)クリア後
仲間になる条件	???
頭装備	パブロフマスク
体装備	パブロフの衣装

リルティ族(♂)

ゲームのプレイ時間に絶対の自信を持つベテラン傭兵。ただし、長時間プレイしているからといって実力者とは限らない。

データ

登場場所&時期	街・最初から
仲間になる条件	総プレイ時間が100時間以上
頭装備	なべあたま
体装備	はがねの胸当て

セルキー族(♂)

赤魔道士ルックに身を包んだお洒落な傭兵。金欠病に悩んでいるようだが、実力は意外と高く、十分頼りになるレベルだ。

データ

登場場所&時期	街・遺跡(1回目)クリア後
仲間になる条件	5000G払う
頭装備	赤魔道士の帽子
体装備	赤魔道士の服

その他にも……?

ここで紹介した傭兵はほんの一部。まだまだ数多くの傭兵がキミとの出会いを待っている。彼らを捜すのも、冒険の大きな楽しみの1つだ。

⬆傭兵とは思えない発言をする人物も。仲間にするには?

⬆マルチプレイ中にしか出会えない傭兵も存在するぞ。

東京・一ツ橋 集英社

もう迷わない！ ゲームクリアにかかせない3大要素を最速攻略！

見やすいマップでストーリー＆ダンジョン攻略！

世界の秘密が明らかになるまでのダンジョンマップを掲載！ ボス攻略もおまかせ！

数々のしかけやアクションをわかりやすく解説!!

しかけの種類や解きかたはもちろん、各種アクション操作も徹底解説！

装備品・アイテム・レシピなど各種データも大充実!!!

装備品を含むアイテム類をはじめ、クエストやスクラッチカードの情報も！

東京・一ツ橋　集英社

ISBN978-4-08-779494-6

C0076 ¥1095E

定価 本体1095円＋税

ゲームクリアにかかせない3大要素を最速攻略！

見やすいマップでストーリー&ダンジョン攻略！

世界の秘密が明らかになるまでのダンジョンマップを掲載！　ボス攻略もおまかせ！

2 数々のしかけやアクションをわかりやすく解説!!

しかけの種類や解きかたはもちろん、各種アクション操作も徹底解説！

装備品・アイテム・レシピなど各種データも大充実!!!

装備品を含むアイテム類をはじめ、クエストやスクラッチカードの情報も！